4CD

JEST TEŻ W WERSJI DVD

POLSKA PREMIERA

PSI-OPS

PEŁNA WERSJA HITU

INDEX: 334561 NUMER 06/2005 (113) CZERWIEC 2005 CENA 18 ZŁ 50 GR W TYM 7% VAT

CD-ACTION®

www.cdaction.com.pl

THE MOVIES

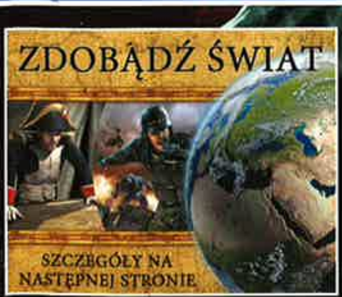
BETATEST
BATTLEFIELD 2

ZAPOWIEDZI
THE MOVIES
ROME TOTAL WAR
BARBARIAN INVASION
HOMM V
PRINCE OF PERSIA 3
GHOST RECON 3

TEMAT NUMERU
WIEDŹMIN

RECENZJE
DOOM 3 RESURRECTION OF EVIL

COLD FEAR™



Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
CENA: 18,50 ZŁ W TYM 7% VAT

OBEJMIJ DOWÓDZTWO
IRON AGE
DARK AGE
MIDDLE AGE
RENAISSANCE
IMPERIAL AGE
ENLIGHTENMENT
STONE AGE
COPPER AGE
BRONZE AGE
IRON AGE
DARK AGE
MIDDLE AGE
NIEZWYKŁY ROZMACH
PONAD 500 UNIKALNYCH JEDNOSTEK I BUDOWLI W TOCZĄCEJ SIĘ NA PRZESTRZENI 12.000 LAT KAMPANII
NIEOGRANICZONA KONTROLA
CAŁKOWICIE NOWA JAKOŚĆ DZIĘKI INNOWACYJNEMU SYSTEMOWI PLANOWANIA DZIAŁAŃ WOJENNYCH
NIESPOTYKANY REALIZM
ZMIENNE ŚRODOWISKO GRY, ZRÓŻNICOWANE PORY ROKU I WARUNKI POGODOWE
PL
99 90
DOBRA CENA
ZŁOTYCH
3CD
PC CD ROM
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT
POWERED BY gamespy
NVIDIA

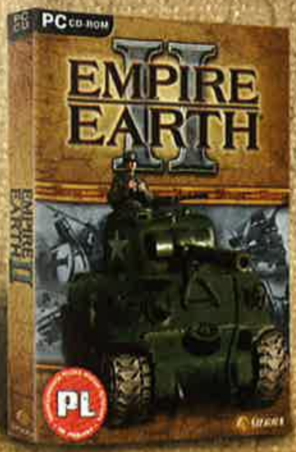
PRZEJMIJ KONTROLĘ

SERIA, KTÓRA ZMIENIŁA OBLICZE STRATEGICZNYCH GIER CZASU RZECZYWISTEGO, DOCZEKAŁA SIĘ EWOLUCJI O IŚCIE EPICKIEJ SKALI.

NOWY INTERFEJS GRY DAJE CI NIESPOTYKANĄ DOTYCHCZAS KONTROLĘ.

PRZEŚLEDŹ NA NOWO CAŁĄ EWOLUCJĘ LUDZKOŚCI, PRZEZ 12.000 LAT HISTORII PODBOJÓW.

EMPIRE EARTH II



W SPRZEDAŻY OD MAJA!

SPECJALNIE DLA POLSKICH GRACZY PŁYTA DODATKOWA ZAWIERAJĄCA ŚCIEŻKĘ DŹWIĘKOWĄ, FILM O PRODUKCJI GRY ORAZ GALERIĘ GRAFIK!

WWW.EMPIREEARTH2.COM
WWW.CDPROJEKT.INFO

mad·doc SOFTWARE
SIERRA

SILVA RERUM

W zeszłym miesiącu tyle fajnych gier trafiło w nasze ręce – teraz wahadło wyraźnie przesunęło się w drugą stronę. Nie, by nas to zaskoczyło – co roku miesiąc przed E3 robi się na rynku totalna posucha, bo co lepiej zapowiadające się tytuły producenci chomikują na targi. Wiedzieliśmy zatem z góry, że w tym miechu będzie gierkowa posucha – i przygotowaliśmy się na to. Wręcz stanęliśmy na głowie, aby uatrakcyjnić ten numer w inny sposób. W kwietniu odbyliśmy chyba więcej zagranicznych podróży niż przez poprzednie pół roku. W Londynie i Los Angeles celnicy wołają do nas po imieniu. :)

Jaki jest efekt tych wojaży? Raz, że mamy **ekskluzywne materiały o najnowszym dodatku do Rome: TW i The Movies** (CDA jako jedyne pismo z Polski – i zdaje się Europy Centralnej – miało do nich dostęp). **Piszemy też o trzeciej części Prince of Persia; zdradzimy, co nowego pojawi się w piątej odsłonie Heroes of Might & Magic, Ghost Recon 3, Myst 5, 187 Ride or Die**. I aby nie było, że patrzymy tylko na Zachód – wręcz zmusiliśmy (nie pytajcie o metody...) ludzi pracujących nad **Wiedźminem**, by pokazali, jaki jest aktualny stan pracy nad tą grą. Materiałów wyrwaliśmy tyle, że starczyło na temat numeru. Jest też troszkę o **nowej grze z Techlandu** – rozgrywającej się w świecie Chrome'a.

Zatem z całym szacunkiem dla tych, którzy wieszczą, że *„papierowe pisma upadają, bo ja te informacje mogę znaleźć wcześniej w Internecie"*... Skoro tak, to proszę bardzo – pokażcie, gdzie w Necie są te właśnie informacje. (A jak coś znajdziecie – sprawdźcie, czy owe informacje pojawiły się **PRZED**, czy **PO** premierze tego CDA...) Serwisy gierkowe to stale rosnąca potęga, OK – ale wierzcie nam, że **nadal są takie drzwi, które łatwiej wyważa się taranem o masie 150 000 egz. miesięcznie**. Ciągle są takie miejsca, do których jeszcze nie dotarł żaden serwis :) – a my tak. Więc korzystajcie z tego i wdzierajcie się przez powstały wyłom na barykady developerów. Wszystkie ich tajemnice teraz *„are belong to you"*. :) A tak między nami – dotarliście dopiero do pierwszej linii umocnień. Za miesiąc uderzymy wspólnie w samo serce potężnej fortecy! A może i dwóch...

No i **Psi Ops na CD/DVD**. (Wiecie, że specjalnie dla was przycisnęliśmy producenta, by zrobił także wersję CD? Mam nadzieję, że to docenicie...)

Zatem – miłej lektury! Fajnego grania!

***

Po czym poznać, że w TV/prasie zaczyna się „sezon ogórkowy", czyli czas, w którym nic specjalnego się nie dzieje? Otóż **pojawia się tam jakaś sensacja związana z grami**. Pamiętacie poprzednie? Brzydkie słowa w Najdłuższej Podróży, satanistyczne Diablo, rok temu afera z Codename Panzers. A w tym roku? Pewna znana gazeta odkryła, że w Brothers in Arms (a dokładniej w anglojęzycznej instrukcji) ktoś napisał, iż po stronie Niemiec walczyli – między innymi – ochotnicy z Polski.

W oryginalnej instrukcji jest o tym tylko jedno zdanie – że w tym czasie w Normandii znajdowały się oddziały Wehrmachtu, w których służyli ochotnicy z wieku krajów. (I tu długa lista od B jak Belgia, po Z jak ZSRR, jest tam i Polska.) Prawda to czy fałsz? Wedle historyków Polacy w Wehrmachcie faktycznie służyli – przymusowo wcielono doń ok. (są różne dane) 80-250 tys. Ślązaków. Ci dość często dezerterowali lub przechodzili na stronę aliantów i Rosjan (najsłynniejszy przykład to Gustlik z „Czterech pancernych"). Zatem tak naprawdę można owo feralne zdanie przełknąć – krzywiąc się na owych „ochotników", ale pamiętając, że to są subtelności, jakie umykają uwadze większości ludzi z Zachodu. (A jeśli uważacie, że wszyscy cudzoziemcy winni się precyzyjnie rozeznawać w szczegółach polskiej pozakręcanej historii, powiedzcie w takim razie szybko – czym się różnili podczas II wojny światowej ustasze od czetników? Którzy byli lepszymi sojusznikami aliantów? Dla Chorwatów i Serbów to o tyle ważne, co proste i oczywiste ...I co? A to przecież historia bratnich słowiańskich krajów! Więc czego oczekujecie od Anglików czy Amerykanów? Toż oni ledwo odróżniają Poland od Holland, a Silesię w Polsce nagminnie mylą z Cilicią – w Turcji...)

Jakie są reakcje oficjalnych czynników? *„To niewyobrażalne kłamstwo, wołające o pomstę do nieba!"* – zagrzmiał pierwszy harcownik, płk. w stanie rezerwy, były wykładowca Akademii Obrony Narodowej, z tytułem doktora zresztą. Zaraz pewnie nadciągnie galopem ciężka – bo polityczna – jazda. Nadęta poczuciem Misji. Panowie o pałających spojrzeniach takiej okazji nie przepuszczą. Już ich w tym interes, by z byle iskierki zrobić wielki pożar, skierować nań (i na siebie przy okazji) światła i telewizyjne kamery. A że to znów dęta afera? A kogo to obchodzi. Pamiętacie, jak grzmieli rok na Codename Panzers – i jak się to skończyło? Ale co się niektórzy panowie napokazywali w TV, to ich...

Czy warto ruszać z nimi na tę krucjatę? Zdecydujcie sami. Ja uważam, że nie musimy światu udowadniać własnej roli w II wojnie światowej. A tym, którzy się obawiają, że „eastmeni" będą się uczyć wypaczonej historii z gier – przypominam, że w jednym z kultowych FPS-ów (Wolfenstein 3D) **Hitler zginął z ręki niejakiego Blaskowicza. Polaka, jakby nie patrzeć**. Zatem ogólnie rzecz biorąc – jak do tej pory wychodzimy na tym na duuużym plusie. :)

***

I na koniec sprawa najpoważniejsza. Tym, którzy się teraz oburzyli, że beztrosko sobie paplamy o gierkach, a tu żałoba, odszedł Jan Paweł II, a my nic na ten temat... Nie wydaje się nam, byśmy musieli tu koniecznie udowadniać, że też jesteśmy tym zasmuceni – bo kto w Polsce nie jest? Zwyczajnie czy to się komuś podoba, czy nie – po prostu robimy to, po co jesteśmy: staramy się Wam dać odrobinę radości. A tego chyba teraz wszyscy potrzebujemy bardziej niż zwykle.

Jerzy Poprawa

Kolejny numer CDA w sprzedaży już od 7.06.2005!

SPRAWDŹ, CZY WYGRAŁEŚ – lista laureatów konkursów na stronie 012!

CD-ACTION www.cdaction.com.pl numer 06/2005 (113)

REDAKCJA
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11
Redaktor naczelny: Zbigniew Bański
Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała
Stali współpracownicy: Daniel Bartosik, Sławek Błyskal, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Michał Grabacki, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Maciek Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Michał Reinholz, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys, Daniel Śniegoń, Krzysztof Tomicz
Redaktor techniczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki
Korekta: Damian Bednarek

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas
Dyrektor działu reklamy: Katarzyna Jabłońska
Dyrektor Biura Reklamy czasopism komputerowych:
Janusz Jędrzejczak, tel. (022) 516 35 50
e-mail: janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Public Relations, promocja:
Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:
Tomasz Matusik
tel. (071) 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

IZBA WYDAWCÓW PRASY

...telefon z aparatem!

POP fajnie!

Tylko w POPie wypasione startery i zestawy z telefonem - **gotowe do zabawy,** a w nich: **gry java, tapety, wygaszacze, powitania, dzwonki polifoniczne, pocztówki dźwiękowe... i wszystko GRATIS!** Dodatkowo w zestawie z telefonem otrzymasz jeszcze **200 bezpłatnych SMS-ów** w sieci Idea!

Dostajesz GRATIS pakiet multimedialny o wartości 95 zł i dodatkowo 200 SMS-ów

Szczegółowe informacje znajdziesz na stronie www.idea.pl
Informacja handlowa: **0 801 234567**
Koszt połączenia: 1 jednostka taryfikacyjna wg cennika TP S.A.

Zapowiedzi gier – s. 024

Co tu dużo gadać – ciekawe (i zdobyte u samego źródła!) informacje o wielu atrakcyjnych grach – i to jeszcze przed rozpoczęciem E3 – to na pewno smakowity kąsek dla graczy. Dziś polecamy cały dział... jak leci.

HITY NUMERU

SPIS TREŚCI

Zawartość Cover CD/DVD 008
Kalejdoskop 014

ZAPOWIEDZI

SpecForce 024
Movies, The 026
TOCA 3 030
ParaWorld 032
Rome: TW – Barbarian Invasion 034
Ghost Recon 3 036
HoMM V 038
Prince of Persia 3 040
Myst V 041
187 Ride or Die 042

TEMAT NUMERU

Wiedźmin 044

ZA PIĘĆ DWUNASTA

Battlefield 2 050

RECENZJE

Cold Fear 060
Empire Earth 2 064
Driv3r 066
Doom 3: Resurrection of Evil 070
Alida 074
Restricted Area 076
Lego Star Wars 078
Act of War 080
Darwinia 084
Robots 086
Chłopaki nie płaczą 089
TMNT: Mutant Melee 090
Fire Captain 092
Championship Manager 5 094
CellMons 096
Street Racing Syndicate 098
Brothers in Arms PL 101
SWAT 4 PL 102
Far Cry PL 2 103

NIE TYLKO GRAMY

Black Zone 124
Nie daj się nabrać 122

HARDWARE

DigiMemo A501 139
Easy Touch ET-399 131
Gigabyte G-Power Pro
GH-PDU21-MF 135
HiVision DRW-3S167
i HP DVD640i 132
iRiver H320 134
Lexmark Photo Printer P915 129
MSI Mega View 566 130
NEC MultiSync LCD 1970GX... 138
Newsy 126
Sapphire ATI Theater 550 Pro... 133
Sapphire X800 XL AGP 128
Z-Cyber V-Go 136

INNE

Action Redaction 142
FPP Zone 110
Freeware 108
Gamewalker 052
Gry wiecznie żywe: Sanitarium.. 105
Gry wiecznie żywe: Unreal 104
Kaszanka: Gun Warrior 107
Kaszanka: Torrente 106
Kącik Mobilnego Gracza 112
Na Luzie 118
O grach inaczej 114
Prenumerata 140
Tipsy 146

INDEKS GIER

187 Ride or Die 042
Act of War 080
Alida 074
Battlefield 2 050
Brothers in Arms PL 101
CellMons 096
Championship Manager 5 094
Chłopaki nie płaczą 089
Cold Fear 060
Darwinia 084
Doom 3: Resurrection of Evil 070
Driv3r 066
Empire Earth 2 064
Far Cry PL 2 103
Fire Captain 092
Ghost Recon 3 036
Gun Warrior 107
HoMM V 038
Lego Star Wars 078
Movies, The 026
Myst V 041
ParaWorld 032
Prince of Persia 3 040
Restricted Area 076
Robots 086
Rome: TW – Barbarian Invasion 034
Sanitarium 105
SpecForce 024
Street Racing Syndicate 098
SWAT 4 PL 102
TMNT: Mutant Melee 090
TOCA 3 030
Torrente 106
Unreal 104
Wiedźmin 044

Wiedźmin – s. 044

Już po raz drugi Wiedźmin pojawia się w temacie numeru. Ale też rzadko kiedy trafia się polska gra, która ma szansę zrobić karierę na Zachodzie. I do tego jest to rasowy RPG. Nie wydaje się, byśmy musieli was bardziej zachęcać do lektury tego artykułu. Szczególnie fanów Sapkowskiego...

Battlefield 2 – s. 050

Specjalny przedpremierowy test tego tytułu wykonali dla was najwięksi maniacy sieciowego grania w CDA. I co? I byli zachwyceni (choć nie bezkrytyczni).

Driv3r – s. 066

No co? To też jest hit numeru. Choć tu słowo „hit" należy wypowiedzieć z mocno ironiczną intonacją. Jak to mówił Grek Zorba „cóż to była za piękna katastrofa". Zatem poczytajcie o tym, co i jak schrzaniono w Driv3r, którego ongiś wielu typowało na konkurenta GTA...

Doom3: Resurrection of Evil – s. 070

Najwyraźniej twórcy Dooma 3 nie uważają już, że sami wiedzą lepiej, co gracze lubią najbardziej. Ktoś wsłuchał się w opinie tychże graczy i efektem jest dodatek grywalnością odczuwalnie górujący nad „podstawką". Nie można było tak od razu?

SAMSUNG

Multimedialny czteropak

SyncMaster 730MP

- 17" monitor LCD
- telewizor z funkcją PIP i PBP
- wbudowany tuner radiowy
- wejścia DVI, S-Video i Composite-Video
- czytnik kart multimedialnych (Memory Stick, Smart Media, Compact Flash etc.)
- głośniki z systemem dźwięku Dolby Surround
- kontrast 450:1
- jasność 300 cd/m²
- kąty widzenia 140:140
- czas reakcji 16 ms

www.samsung.pl | infolinia: 0-801 801 881

ZAWARTOŚĆ COVER CD/DVD

PRZYPOMINAMY, ŻE KOLOR ŻÓŁTY TŁA OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI

W SKRÓCIE

DEMA (TYLKO DVD)

Alida
Bard's Tale
Championship Manager 5
Chronicles of Riddick
LEGO Star Wars
Project Snowblind

PROGRAMY (TYLKO DVD)

Adobe Reader 6.0.2 CE
DivX 5.2.1 XP/2K
DivX 5.2.1 98/Me
DirectX 9.0c
QuickTime 6.5.2
Windows Media Player 9 (98/Me/2K)
Windows Media Player 10 (XP)
Free Download Manager 1.7
Nvidia ForceWare 71.89
Opera 8
Pogoda 1.41
RealSpeed 3.0

BONUS

Action Mag
Adventure Zone
Bonus 1
Bonus 2
Bonus DVD [TYLKO DVD]
Esensja
FAQ
FFWD
FPP MegaZin
Instrukcje
Oldsql Corner
Speed Zone
Strefa WWW
Tawerna RPG
TPP Planet

UWAGA POSIADACZE WERSJI CD!
Bonusy znajdziecie na płytce #2. Aby je rozpakować, możesz:

a) wejść do katalogu głównego CD i kliknąć plik CDA_MENU lub (jeśli tamten nie działa) MENU_AWARYJNE. Dalej już tak jak zawsze :)

b) wejść do katalogu Bonus na płycie i rozpakować pliki „ręcznie" (o ile potrafisz)

TRAILERY (TYLKO DVD)

Boiling Point
Call of Cthulhu
Cold Fear
Matrix Online
Midnight Club 3
MoH European Assault

PATCHE (TYLKO DVD)

Act of War Direct Action v1.04
Brothers in Arms v1.03 Eng
Driv3r update 2
NFS Underground 2 v1.2 Eng
Splinter Cell Chaos Theory v1.01

PEŁNA WERSJA DVD CD

Psi-Ops
THE MINDGATE CONSPIRACY

- GATUNEK: AKCJA/TPP
- RECENZJA W CDA: 04/2005
- OCENA: 8
- ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 85%
- WYMAGANIA: WIN 98/2000/ME/XP, P III 1.0 GHZ, 128 MB RAM, KARTA GRAFIKI 32 MB RAM

Fragment recenzji

Podtytuł gry Psi-Ops, nowej produkcji znanej w branży firmy Midway Entertainment, to co prawda Mindgate Conspiracy, ale równie dobrze mógłby brzmieć Potężny Umysł. W tej grze bowiem najpotężniejszą bronią nie są szybkostrzelne karabiny i ostra amunicja, a to, co siedzi w głowie jej głównego bohatera.

Widać to już w postaci głównego bohatera, Nicka Scryera, który na pierwszy rzut oka zdaje się kolejnym z bezmózgich, przypakowanych komandosów w stylu Poważnego Sama czy Atomowego Księcia. Scryer trafia do kompleksu wojskowego organizacji o nazwie The Movement jako... więzień. Dokładniej mówiąc jako jeden z wielu więźniów, armijnych żołnierzy pochwyconych przez The Movement i zamienionych dzięki neuroobrożom w pozbawione własnej woli mięso armatnie.

Rzeczywistość nie jest jednak taka, jaką jawi się na pierwszy rzut oka – naprawdę Scryer to człowiek tajnej rządowej agencji Mindgate, wysłany do siedziby The Movement, by na miejscu poznać przywódców i cele tej zbrodniczej organizacji. Poza mięśniami ma również wyjątkowe moce PSI (czyli związane z oddziaływaniem umysłu). Ale by dane mu było skutecznie przeniknąć do bazy The Movement, jego zwierzchnicy poddali go operacji zmiany twarzy i usunięcia pamięci. Nie możesz zdradzić, gdy nie wiesz, kim jesteś i komu służysz...

Fabuła gry obejmuje osiem bardzo rozległych poziomów, a każdy z nich podzielony jest na szereg mniejszych etapów rozgraniczonych animacjami i... punktami kontrolnymi.

Tradycyjnie już takie starcia wymagają nie tylko zręczności i refleksu, ale również znalezienia sposobu na pokonanie bossa. Dowodem na wysoką klasę projektantów poziomów jest również ogromna swoboda, z jaką gracze mogą rozwiązywać kolejne, pojawiające się przed nimi problemy. Niektóre z mocy Scryera to rzeczy, których niewłaściwe, niezgodne z zamysłem twórców gry zastosowanie powinno prowadzić do wystąpienia mniejszych lub większych bugów. Tymczasem Psi-Ops wyposażona została w bardzo dobry model fizyki (w końcu to Havok 2.0), który nie „pęka" nawet pod naporem najbardziej zwariowanych, nietypowych pomysłów gracza.

Chociaż w grze występuje całkiem pokaźny arsenał broni palnej, dużo większe możliwości, także w eksterminowaniu wrogów, dają Nickowi moce PSI. Pomysłowe ich wykorzystywanie umożliwia pokonywanie kolejnych problemów, zagadek i wyzwań występujących w grze, a większość z nich skonstruowano w taki sposób, by każdą można było pokonać w więcej niż jeden

sposób. Niesamowite – to daje chyba tylko Psi-Ops – jest wrażenie autentycznej potęgi, jaką dają ci moce.

Grafikę przeniesiono z konsol bez większych zmian, podwyższając tylko rozdzielczość ekranu i tekstur. Pod względem „technologicznym" nie robi więc ona większego wrażenia. Trudno jednak skrytykować oprawę graficzną Psi-Ops, bo niedociągnięcia techniczne graficy zrównoważyli rewelacyjną stylizacją postaci i wyglądu całej gry. Nawet jeśli konsekwentna stylizacja na film sensacyjny klasy B nie była świadoma (a sądzę, że jednak była), działa w finalnym produkcie znakomicie budując klimat, który wyróżnia Psi-Ops spośród innych gier akcji.

Świetny model fizyki, rewelacyjnie zaimplementowane w grze moce PSI, ciekawe poziomy i wspomniane wcześniej wrażenie ogromnej potęgi to rzeczy, które wynoszą Psi-Ops ponad poziom przeciętnej, średniej gry akcji. Takiej „telekinezy" chcielibyśmy w grach więcej!

Redakcja informuje, że:
- DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: MKS_Vir z bazą danych z dn. 19.04.2005.
- Wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane – instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

PRZECZYTAJ KONIECZNIE!!!

Gra zabezpieczona jest za pomocą StarForce'a. Specyfika tego zabezpieczenia sprawia, że na części komputerów (pocieszamy – raczej niewielkiej) gra po prostu nie będzie chciała się instalować. I tu niestety nic zrobić się nie da. Zatem zanim zaczniesz pakować płytki/-ę, by odesłać je jako niesprawne – sprawdź na innym kompie, czy aby na pewno płytka faktycznie nie chce się odpalić. StarForce nieco też miesza przy instalacji gry – dlatego zrobiliśmy tu krótki poradnik dot. instalacji.

JAK URUCHOMIĆ PSI OPSA W WERSJI CD.

1. Po zainstalowaniu gry z płytek, gdy pojawi się okno StarForce'a żądające restartu komputera, wyjmij z napędu ostatnią płytę i włóż płytę nr 1.
2. Zrestartuj komputer.
3. Poczekaj, aż pojawi się okno StarForce'a i zabezpieczenie dokona testu płyty. Następnie StarForce poprosi cię o wprowadzenie seriala (komunikat jest mały, więc można go nie dostrzec).
4. **NUMER SERYJNY MASZ NADRUKOWANY NA CD I DVD.**
5. Wpisz numer seryjny i naciśnij Enter.

JAK URUCHOMIĆ PSI OPSA W WERSJI DVD.

Tak samo jak w wersji CD - ale zacznijcie od pkt. 2. :)

UWAGA!

Gra po odpaleniu BARDZO DŁUGO SIĘ URUCHAMIA. Mogą też w tym czasie wystąpić dwa efekty:
- ekran robi się czarny
lub
- cały czas widać ekran Windows, nie mrugają diodki napędów/dysków

Wygląda na to, że NIC się nie dzieje, a gra się zwiesiła lub nie odpala. Co robić? Odpowiedź brzmi: NIC. Czekać. Nawet ładnych parę minut. Zrobić sobie herbatę albo co i dać jej szansę. Uwierzcie, że w końcu DA się uruchomić.

fotografia & aparaty cyfrowe

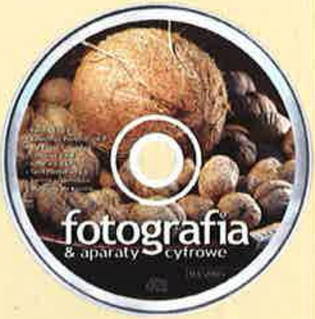
DOMOWE STUDIO

Własne atelier nie musi być kosztowną inwestycją – wystarczy, że zapoznasz się z naszymi poradami.

Z BLISKA

Znani fotografowie odkrywają tajniki udanych zdjęć makro.

WARSZTATY:
- zdjęcia w podczerwieni
- tworzenie panoram
- montaż obiektów
- korekta oświetlenia
- skanowanie starych zdjęć



Najnowszy numer w sprzedaży

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściąga minimum, która pozwala na grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

Bard's Tale

DVD

Słynny, acz nieco nietypowy RPG. Demo zawiera kawałek misji The Mountain Tombs. Zajmuje 320 MB. Betatest był miesiąc temu, recenzja w przyszłym numerze.

GATUNEK: CRPG
WYMAGANIA: P3 800, 256 MB RAM, WIN 00/XP, KARTA GRAFIKI 64 MB Z OBSŁUGĄ SHADERÓW

Alida

DVD

Przygodówka – polska... ale demo po angielsku – w klimatach Mysta, czyli bardziej klimat i zagadki niż dialogi. Demo zajmuje 50 MB na HDD. Więcej o grze w tym numerze CDA.

GATUNEK: ADVENTURE
WYMAGANIA: P3 700, WIN 98/ME/XP, QUICKTIME 5, 24 MB RAM, KARTA GRAFIKI 8 MB

UWAGA!
Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 700 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

Championship Manager 5

DVD

Skomplikowany menedżer piłki nożnej – ale chyba tylko dla maniaków tego rodzaju rozgrywek... Więcej o grze w tym numerze CDA. Demo zajmuje 180 MB na HDD.

GATUNEK: MENEDŻER/SPORT
WYMAGANIA: P3 700, 256 MB RAM, KARTA GRAFIKI 4 MB, WIN 2000/XP

Project Snowblind

DVD

Jeden z lepszych FPS-ów ostatnich miesięcy, skrzyżowanie Deus Ex w konwencji zręcznościowej z... hm... Robocopem? Demo zajmuje 211 MB i oferuje jedną misję w budynku Opery, zamienionym na obóz jeniecki. Wybucha tam bunt, a ty musisz wspomóc rebeliantów.

GATUNEK: FPS
WYMAGANIA: WIN 98/00/ME/XP, P3 1.5 GHZ, 256 MB RAM, KARTA GRAFIKI 64 MB

UWAGA!
Demo może ładować się długo i dziwnie (np. komputer przez jakiś czas nie robi nic, diodki nie mrugają itd.) – ale bez obaw, wytrzymajcie, a wasza cierpliwość, zaprawdę powiadam wam, nagrodzona będzie.

Masz problemy z menu CD/DVD?

Jeśli masz problemy z naszą wybierałką (jakieś komunikaty o błędach?) - kliknij Enter, powinno pomóc. A jak nie? Na CD/DVD znajdziesz też coś, co nazywa się Menu Awaryjne. Nie wygląda pięknie, ale pozwala uruchomić programy zawarte na płytkach. A my już pracujemy nad nową, lepszą jej wersją...

Reklamacje płyt CD - DVD

Zanim wyślesz płytkę
1. Sprawdź ją w innym komputerze
Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać płytki, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.
2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa". A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutu!)
3. Najlepiej zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.

W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować...

tel. (071) 341 20 83, wew. 203
Tomasz Matusik
e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

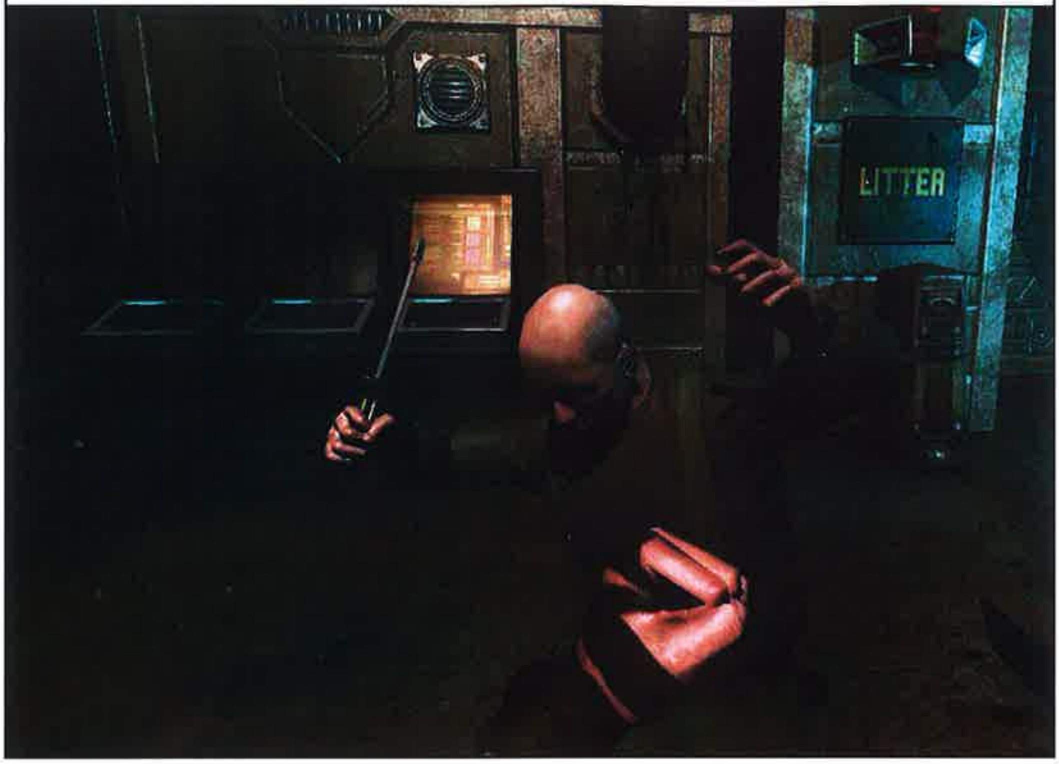
Gdy dzwonisz - pamiętaj, że:
a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy tel. - ale nie musisz.
b) Wyżywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina - nikt nikomu na złość nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany poważnie, tak samo traktuj innych...

The Chronicles Of Riddick

DVD

Słynny FPS – demo nieco po premierze gry, ale jeśli ktoś dotąd nie miał z grą styczności, polecam! Demo to jedna misja, 350 MB na HDD.

GATUNEK: FPS
WYMAGANIA: P3 1.8 GHZ, 256 MB AM, KARTA GRAFIKI 64 MB, WIN /00 (SERVICE PACK 4) /XP (SERVICE PACK 1)



Lista Laureatów konkursów CD-Action 03/2005

KONKURS PLAYBOY: SEBASTIAN ŁANOWIECKI, WROCŁAW;

Konkurs Gra Wydania: Rafał Boś, Raniszów; Marcin Szelest, Dobre; Kamil Prucheński, Gdansk; Marcin Zarzycki, Raszyn; Marcin Krajewski, Lipno;

ODTWARZACZ MP3 WL 883 OTRZYMUJE: JAN CHĘĆ, PILAWA;

Konkurs Colin MacRally Extra Gra 100% sportu: Piotr Sajdak, Nowy Sącz; Adrtian Prałat, Krzywin, Karol Wiśniewski, Ostróda; Michał Trok, Wiązów; Łukasz Myszka, Czeladź; Alicja Malchar, Buczkowice; Michał Juszczyk, Bolesławiec; Rafał Zieliński, Maków Podhalański; Krzysztof Pomnister, Augustów; Jakub Więcek Ośno Lubuskie; Krzystof Kałuzny, Legnica; Łukasz Żak, Wrocław; Sławomir Przyłódzki, Czerwonek; Łukasz Królikowski, Wrocław; Jarosław Marszałek, Rawa Mazowiecka; Piotr Włodyka, Jaworzno;
Mariusz Jaworski, Bolszewo; Marcin Piekutkowski, Brzeg Dolny; Krzysztof Piekutowski, Brzeg Dolny; Krzysztof Zając, Kęty;

Konkurs Children of the Nile: Paweł Nawrocki, Oborniki Śląskie; Leszek Szlendak, Biała Podlaska; Dawid Stefaniak, Legnica; Jacek Wiśniewski Skrzysnów; Piotr Fryziak, Warszawa;
Agnieszka Luzik, Pyrzyce; Marek Więckowski, Lublin; Krzysztof Karczmarczyk, Gorzów Wlkp., Marcin Małagocki, Lubochnia; Łukasz Kulpa, Szczecin; Krystyna Nadolna, Gdansk; Robert Rajewski, Warszawa; Marcin Przybył, Wodzisław Śl., Arkadiusz Mazgaj, Gliwice; Grzegorz Wojdalski, Warszawa Wesoła;

KONKURS KENSINGTON
Piotr Antoniak, Świdnik; Dawid Urbielewicz, Bydgoszcz; Marek Szczechura, Elbląg; Aleksander Śnigurowicz, Łomianki; Erwin Bielski, Głogów;

Konkurs Hearts of Iron: Piotr Kopyrski, Warszawa; Arkadiusz Gustowski, Kędzierzyn Koźle; Tomasz Zagrodzki, Struga k. Wałbrzycha; Michał Tuniłowicz, Olkusz; Adam Kulisz, Kalety; Sławomir Tomczak, Inowrocław; Michał Demańczuk, Przytuły; Piotr Radomski, Działdowo; Mateusz Debek, Lubomino; Justyna Pijec, Częstochowa; Jarosław Bojkiewicz, Małkinia; Agata Oleś, Lniów; Bartosz Kosiński, Bartoszyce; Michał Żakowski, Warszawa; Andrzej Czuluk, Bielsko-Biała; Michał Majewski, Nieledew; Gabor Sawicki, Olsztyn; Adam Wrąbel, Wrocław; Bartosz Zaremba, Kluczbork.

LEGO Star Wars

DVD

GATUNEK: TPP/ZRĘCZNOŚCIOWA
WYMAGANIA: P3 1 GHZ, 256 MB RAM, KARTA GRAFIKI 32 MB (Z OBSŁUGĄ SHADEROW), WIN00/XP
DEMO NIE DZIAŁA POD WIN 95/98/ME/NT

Gwiezdne wojny z klocków Lego? Hm, brzmi śmiesznie, ale gierka w sumie całkiem sympatyczna. Można grać we dwoje naraz na jednym komputerze. Więcej o niej w tym CDA. 260 MB na HDD. Demo bazuje na Phantom menace (cóż...).

Klawiszologia

	Gracz 1	Gracz 2
Ruch	kursory	[W/S/A/D]
Użyj broń	[J]	[H]
Moc	[K]	[G]

Świat należy do Ciebie!

Wejdź w świat Internetu - z nowymi routerami ADSL firmy D-Link

GET INTO THE FLOW!

DSL-G604T
- Bezprzewodowy router ADSL Annex A z wbudowanym modemem
- Zintegrowany 4-portowy przełącznik 10/100 Mb/s do połączenia komputerów w sieci Ethernet LAN
- Punkt dostępowy 11/22/54 Mb/s (IEEE 802.11g, b+, b)
- Możliwe bezproblemowe podłączenie dalszych przełączników lub koncentratorów (wszystkie porty obsługują funkcję Auto-Uplink)
- Prawdziwy Plug & Play - instalacja bez sterowników
- Wymienna antena (złącze RP-SMA)

DSL-504T
- Router ADSL Annex A z wbudowanym modemem
- Zintegrowany 4-portowy przełącznik 10/100 Mb/s do połączenia komputerów w sieci Ethernet LAN
- Możliwe bezproblemowe podłączenie dalszych przełączników lub koncentratorów (wszystkie porty obsługują funkcję Auto-Uplink)
- Prawdziwy Plug & Play - instalacja bez sterowników

DSL-502T
- Router ADSL Annex A z wbudowanym modemem
- Port Fast Ethernet 10/100 Mb/s oraz port USB do połączenia z komputerem PC lub laptopem.
- Prawdziwy Plug & Play - instalacja bez sterowników

Communication by D-Link. D-Link oferuje szeroką paletę routerów internetowych, doskonale dopasowanych do indywidualnych potrzeb. Zarówno dla pojedynczych stacji roboczych, istniejących sieci LAN, jak również dla sieci bezprzewodowych - u nas znajdziesz zawsze pasujący sprzęt. Oczywiście nasze produkty spełniają wszelkie normy (G.dmt, G.lite, G.hs).

Dodatkową funkcją jest możliwość aktualizacji routerów, np. obsługi przyszłych standardów ADSL (ADSL2, ADSL2+), poprzez uaktualnienie oprogramowania sprzętowego (firmware). Dzięki temu nasze routery są zawsze na czasie.

D-Link
Building Networks for People

Więcej informacji na stronie: www.dlink.pl

Komputronik.pl — www.komputronik.pl

PC Link — www.pclink.pl

Half-Life 2: Aftermath

Nie było pytania: czy. Było – kiedy. Już wiemy. Pierwszy (miejmy nadzieję z wielu) z oficjalnych dodatków do Half-Life'a 2, Gry Roku 2004, zatytułowany Aftermath pojawi się już latem! Z informacji dostarczonych przez Valve wiemy też, że akcja Aftermath rozpoczyna się – zgodnie z tytułem – tuż po finale Half-Life'a 2. Potwierdzone zostało także, że ponownie przyjdzie się nam wcielić w postać bohaterskiego dra Gordona Freemana. Tym razem jednak ponoć bardzo rzadko będzie on pozostawiony samemu sobie. To zaś dlatego, że niemal nieodłącznym jego towarzyszem będzie urocza Alyx Vance, a czasem także jej Pies. Half-Life 2: Aftermath dostępny będzie w sieci Steam oraz w wersji pudełkowej już latem.

www.halflife2.com

9 gier MMO pod jednym dachem?

Znane już nam Webzen, studio twórcy fenomenu Grand Theft Auto Davida Jonesa, ujawniło, że zespół złożony z 450 osób (!) pracuje pod jednym dachem nad aż 9 różnymi grami gatunku Massively Multiplayer Online. Część z nich już znamy – to m.in. policyjny APB (All Points Bulletin) czy tworzony w oparciu o technologię Unreal 3 Massively Multiplayer Online First Person Shooter – Huxley. Tytułem nowym jest MMORPG Sun. Kolejne zaprezentowane zostaną już w trakcie majowych targów E3.

www.webzen.com

Sims 2: Nightlife

pierwsze screenshoty!

O Nightlife – drugim dodatku do drugiej The Sims, już informowaliśmy. Powracamy do niego jednak, gdyż Electronic Arts opublikowało pierwsze screenshoty wprost z gry. Na nich zaś m.in. zobrazowanie nowej *aspiracji* – hedonisty. Hm, to tylko ja czy The Sims przestają być grą dla dzieci? Nocne Życie Simsów poznamy pod koniec roku.

www.thesims2.com

EverQuest II – dodatek na E3

Mamy dwie wiadomości dla fanów EverQuesta II. Pierwsza, ta dobra, to fakt, że twórcy tej popularnej Massively Multiplayer Online Role-Playing Game przygotowują pierwszy duży kawałek dodatkowego Norrath, który po raz pierwszy publicznie zaprezentowany zostanie w trakcie majowych E3. Druga, ta zła, to zapowiedź, że będzie droższy niż dotychczasowe Adventure Packs.

www.everquest2.com

Tomb Raider: Legend

Eidos, najwyraźniej kierując się przekonaniem, że jeśli uciekać, to tylko do przodu, ujawnił pierwsze szczegóły dotyczące kolejnej gry serii Tomb Raider – Legend – oraz naturalnie jej bohaterki – Lary Croft. Dzięki temu wiemy już, że Legend, siódma gra cyklu, bliższa będzie – także z założenia – swym wielkim początkom niż żałosnemu końcowi. Nowi twórcy gry – Crystal Dynamics wraz z postacią Lary Tobym Gardem – nie zamierzają już na przykład umieszczać Lary w Paryżu – środowisku zupełnie nieprzystającym do profesji rabusia grobowców... archeologa – lecz pozostawić ją w na poły zrujnowanych świątyniach. Zmiany dotyczą także samej Lary. Jest – także anatomicznie – znacznie bardziej ludzka. Wyposażono ją również w wiarygodną mimikę i nowe zdolności. Zupełnie nowe mają być również animacje ruchu – tak kocich ponoć jeszcze nie było! Ostatnim, o czym warto wspomnieć, jest nowy ekwipunek panny Croft, m.in. magnetyczny hak czy... granaty. Więcej o Tomb Raider: Legend – na pewno po E3.

www.tombraider.com

SHORTY

American Conquest: Divided Nation

Duet GSC Game World-CDV Software Entertainment ujawnił pierwsze szczegóły dotyczące American Conquest: Divided Nation – sequela popularnej historycznej strategii czasu rzeczywistego. Tym razem, jak wykazuje sam tytuł, przyjdzie nam dokonywać Podboju Ameryki jako jedna ze stron Narodu Podzielonego – a więc w czasach amerykańskiej Wojny Secesyjnej, ruchów separatystycznych Teksasu czy Bitwy o Nowy Orlean.

Naród Podzielony, z jego 100 nowymi jednostkami i 20 nieoglądanymi dotąd budowlami, przyjdzie nam oglądać już latem.

www.cdv.de

Coppola mówi nie Ojcu Chrzestnemu

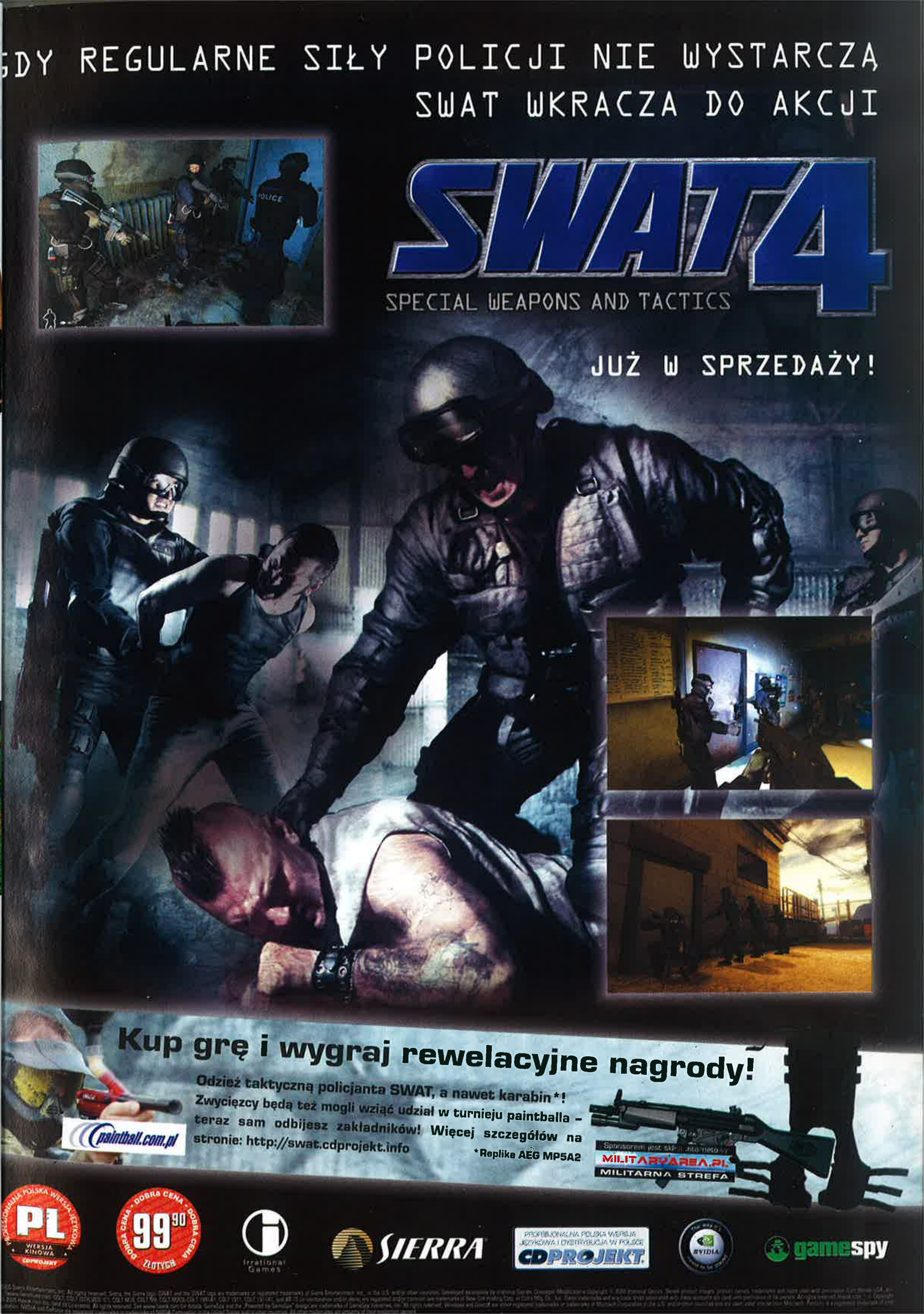
Electronic Arts nie ma ostatnio szczęścia, które towarzyszyło mu od czasów ośmiobitowców. Kolejnym kłopotem, po sprawach sądowych związanych z niepłaceniem pracownikom nadgodzin i nieoczekiwanych problemach z wykupieniem Ubisoftu, jest sprawa Francisa Forda Coppoli, twórcy trylogii "Ojca Chrzestnego" – filmów uznawanych powszechnie za najlepsze w historii kina. Sprawa, a ściślej jego sprzeciw w sprawie adaptacji filmów dla świata gier

wideo, o której już informowaliśmy. Jego zdaniem, nie tylko nie został wcześniej poproszony o formalną zgodę na taki zabieg,

Nival Int. = Nival Inc.

Rosyjski Nival Interactive, twórcy m.in. serii Blitzkrieg, Etherlords i Silent Storm, nie istnieje. Nie załamujcie jednak rąk, o wy, coście potrafili docenić wielkość wymienionych. To zaś dlatego, że choć nie istnieje Nival Interactive, to jego miejsce zajął Nival Inc., studio z siedzibą na Florydzie. Bezpośrednią przyczyną zmian było przejęcie firmy przez amerykański holding Ener1 Group. Nowi właściciele Nival zapewniają, że poprzestaną na zmianie nazwy i nie zamierzają wpływać na twórczość rosyjskich developerów, dzięki czemu ich kolejne gry – w tym Heroes of Might & Magic V – będą przynajmniej dorównywać serii Etherlords czy Silent Storm.

www.nival.com



GDY REGULARNE SIŁY POLICJI NIE WYSTARCZĄ
SWAT WKRACZA DO AKCJI
SWAT 4
SPECIAL WEAPONS AND TACTICS
JUŻ W SPRZEDAŻY!
Kup grę i wygraj rewelacyjne nagrody!
Odzież taktyczną policjanta SWAT, a nawet karabin*! Zwycięzcy będą też mogli wziąć udział w turnieju paintballa – teraz sam odbijesz zakładników! Więcej szczegółów na stronie: http://swat.cdprojekt.info
*Replika AEG MP5A2
paintball.com.pl
MILITARYAREA.PL
MILITARNA STREFA
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
WERSJA KINOWA
CDPROJEKT
DOBRA CENA
99,90
ZŁOTYCH
Irrational Games
SIERRA
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT
NVIDIA
gamespy

- 007: FROM RUSSIA WITH LOVE
- COMPANY OF HEROES
- EARTH 2160
- JOINT TASK FORCE
- QUAKE 4
- SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Scarface: The World is Yours

VU Games ujawniło kolejne szczegóły dotyczące Scarface – adaptacji jednego z najsłynniejszych gangsterskich filmów wszech czasów. Przede wszystkim ogłoszony został podtytuł gry – The World is Yours, co znakomicie współgra z jej założeniami, czyli ideą, by pokierować poczynaniami Scarface, gdy ten stara się odtworzyć swe imperium narkotykowe. Staje się to możliwe, gdyż cała gra jest jednym wielkim „co by

było, gdyby", w tym przypadku – gdyby Scarface przeżył. Złudzeniu wcielenia się w filmowego bohatera służyć ma fizyczne podobieństwo alter ego gracza do Ala Pacino – aktora, który odgrywał rolę Tony'ego „Scarface" Montany. Niestety, Vivendi przyznało zarazem, że Al Pacino nie użyczy swemu wirtualnemu odpowiednikowi głosu, co oznacza, że skazani będziemy na 'Say 'Hello' to my little friend' w wykonaniu któregoś z mniej znanych aktorów. Więcej o Scarface: The World is Yours – już po E3, ale na pewno jeszcze przed premierą gry, która odbyć się ma jeszcze w tym roku.

www.vugames.com

Nowa z Remedy

Tegoroczne targi Electronic Entertainment Expo (E3), które odbędą się w Los Angeles w dniach od 16-19 maja, będą okazją dla Take-Two do pierwszej publicznej prezentacji kolejnej gry twórców Max Payne'a – Remedy Entertainment. Niestety pewne jest, że ten tajemniczy jak dotąd projekt nie jest – może to i dobrze – Max Payne'm 3.

www.remedy.fi

SHORTY

ale prezentacja interaktywnego Godfathera udowodniła, że ani w kwestii założeń, ani realizacji nie przystaje ona do dzieł, jakimi są kolejne części trylogii „Ojciec Chrzestny". Zdaniem Coppoli sprowadza się ona do strzelania, co nijak się ma do filmowej rzeczywistości, którą ma naśladować...

Jak potoczą się dalsze losy bohaterów interaktywnego Ojca Chrzestnego, nade wszystko zaś – czy okażą się oni równie atrakcyjni jak ich filmowe pierwowzory – dowiemy się w odpowiednim czasie.

www.eagames.com

Joint Task Force

Duet Mithis-HD Interactive ujawnił pierwsze szczegóły dotyczące Joint Task Force – kolejnego projektu twórców S.W.I.N.E. i Codename: Panzers – Phaze One. Joint Task Force, naturalnie ponownie strategia czasu rzeczywistego, rozgrywać się ma dla odmiany w rzeczywistości konfliktu amerykańsko-arabskiego i przy użyciu współczesnych środków walki. Premiera gry, niestety, najwcześniej wiosną... 2006.

www.mithis.hu

Company of Heroes

Znamy tytuł kolejnego, obok Warhammera 40.000: Dawn of War – Winter Assault – projektu Relic Entertainment. Tym razem, jak wynika z informacji ze źródeł zbliżonych do twórców serii Homeworld – zamierzają oni popróbować sił w (nie)realiach drugiej wojny światowej. Tytuł Company of Heroes, jawnie nawiązujący do kultowej – zdaniem wielu – Kompanii Braci, świadczy przy tym, że jeśli o rozmach idzie, ta kolejna strategia czasu rzeczywistego Relic na pewno nie będzie ustępować poprzednim!

Więcej o Company of Heroes – w następnym numerze CDA.

www.relic.com

Quake 4 na QuakeCon 2005

Todd Hollenshead z id Software potwierdził wcześniejsze nieoficjalne informacje, jakoby tworzony przez Raven Software Quake 4 miał zostać zaprezentowany w grywalnej postaci w trakcie sierpniowego QuakeConu. Nie bardzo wiadomo, co zapowiedź ta oznacza w odniesieniu do potencjalnej prezentacji gry w trakcie majowych E3.

Potwierdzone jednak zostały zarazem wcześniejsze doniesienia dotyczące fabuły gry. I tak Ziemia stała się kolejnym celem imperium Stroggów. Zdesperowani ludzie zdecydowali się kontratakować, wysyłając grupkę najlepszych do świata ojczystego Stroggów. Resztę pamiętamy – jednemu samotnemu marine, bohaterowi ludzkości i Quake'a II, udało się przeniknąć zabezpieczenia Stroggów i zniszczyć Mekrona. To jednak, jak się okazuje, nie był koniec tej historii. Jej ciąg dalszy opowie właśnie Quake 4, czyli zmasowany atak ludzi na planetę Stroggów. Tym razem jednak nasz bohater – Matthew Kane z elitarnej Drużyny Rhino, nie będzie sam. Towarzyszyć mu będą inni marines oraz – uwaga – sprzęt!

Więcej o Quake'u 4 – już po E3.

www.ravensoft.com

Earth 2160 we wrześniu

Niemiecki Zuxxez potwierdził oficjalnie nieformalne dotąd doniesienia, jakoby Earth 2160, kolejna inkarnacja serii popularnych strategii czasu rzeczywistego i zarazem jedna z najlepiej prezentujących się gier w ogóle w wersji anglojęzycznej, wydana zostanie we wrześniu.

www.earth2160.com

Codemasters w rękach BCE

Szczycące się jak dotąd całkowitą niezależnością Codemasters – jedno z największych prywatnych studiów developerskich świata – sprzedało 40 procent udziałów firmy Benchmark Capital Europe. Codemaster twierdzi, że dzięki pozyskanym pieniądzom (nie ujawniono wartości transakcji) możliwe będzie przyspieszenie prac nad grami na konsole nowej generacji (PlayStation 3, Xbox 360, Nintendo Revolution) i powrót na arenę MMO (z której Codemasters zeszli na własną prośbę rezygnując z Dragon Empires). Czy jednak Codemasters, które utraciło właśnie niezależność finansową, uda się zachować niezależność ideologiczną – czas pokaże.

www.codemasters.com

Alienware Aurora: Star Wars Edition

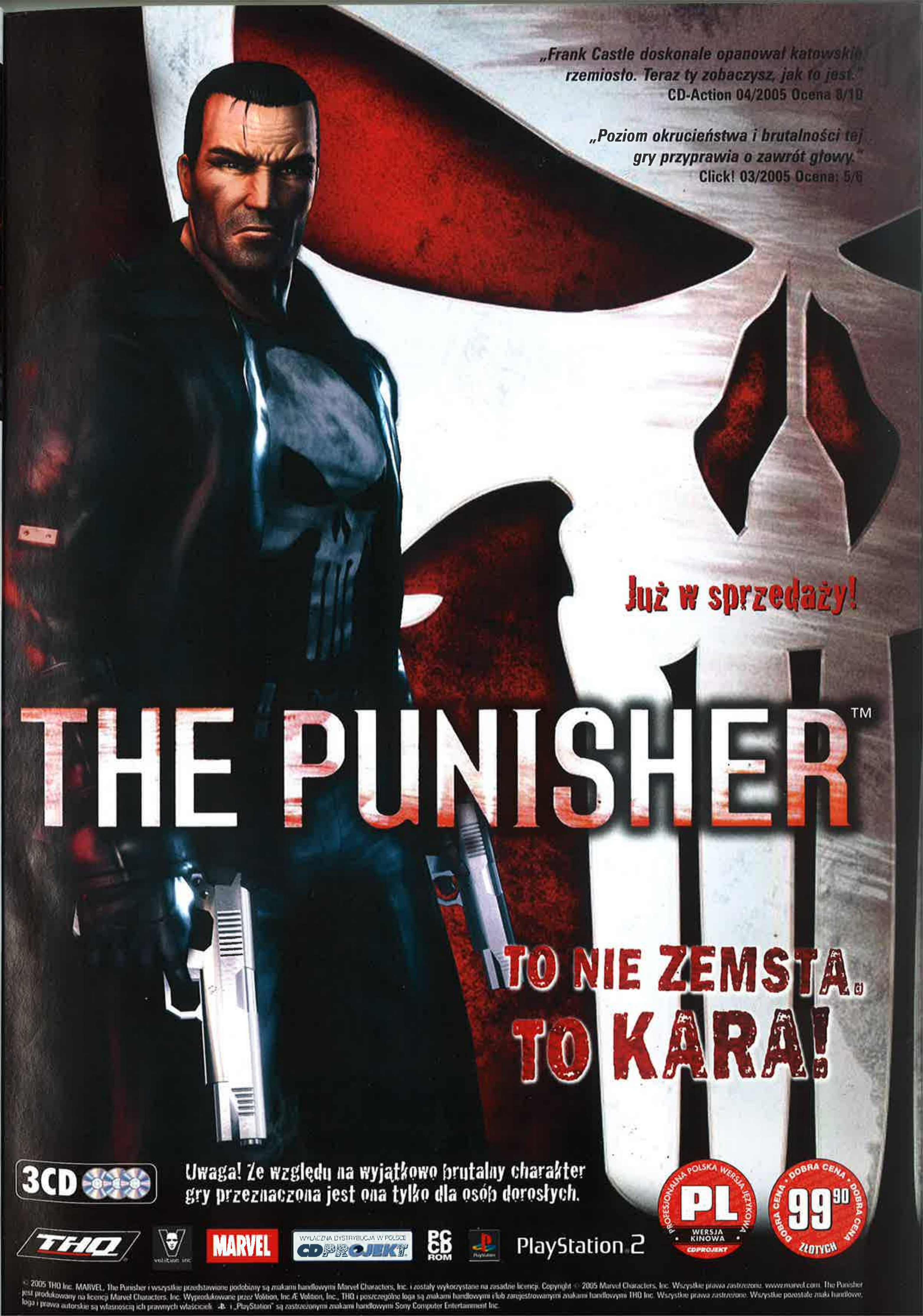
Z branżowych ciekawostek: producent markowych PC – Alienware – zdobył licencję Star Wars, dzięki czemu już wkrótce w sklepach pojawią się komputery Aurora w całości – od obudowy po tapetę na pulpit – utrzymane w klimatach Star Wars. Alienware Aurora: Star Wars Edition może jednak być marzeniem nie tylko fanów Star Wars, ale wszystkich graczy – to sprzęt, w którego skład wchodzi m.in. Athlon 64 3200+, 1024 MB DDRAM, GeForce 6600 GT PCI Express 128 MB.

www.alienware.com

007: From Russia with Love

Electronic Arts ponownie wykorzystuje sprawdzone już sposoby na sukces i sięga tam, gdzie sięgać mogą jedynie najwięksi i najbogatsi – do Hollywood. Tym razem, by zatrudnić samego Seana Connery, który po latach ponownie wcieli się w postać najsłynniejszego Agenta Jej Królewskiej Mości – Jamesa „007" Bonda, głównego bohatera gry From Russia with Love – luźnej adaptacji filmu o tym samym tytule. Naturalnie udział Sir Seana ograniczy się jedynie do kwestii dialogowych. Na jego obraz i podobieństwo (sprzed 30 lat) stworzone zostanie także alter ego gracza. Niestety wciąż nie wiemy, czy Electronic Arts zamierza wydać 007: From Russia with Love także na PC, czy też pozostanie ona jak Agent Under Fire, Everything or Nothing czy GoldenEye 2: Rogue Agent tytułem na wyłączność konsol.

www.eagames.com



© 2005 THQ Inc. MARVEL, The Punisher i wszystkie przedstawione podobizny są znakami handlowymi Marvel Characters, Inc. i zostały wykorzystane na zasadzie licencji. Copyright © 2005 Marvel Characters, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. www.marvel.com. The Punisher jest produkowany na licencji Marvel Characters, Inc. Wyprodukowane przez Volition, Inc.Æ Volition, Inc., THQ i poszczególne loga są znakami handlowymi i/lub zarejestrowanymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki handlowe, loga i prawa autorskie są własnością ich prawnych właścicieli. i „PlayStation" są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc.

06/2005

Harry Potter i Czara Ognia

Tym razem nikt chyba nie był zaskoczony. Electronic Arts potwierdziło plany stworzenia kolejnej interaktywnej adaptacji kolejnej filmowej adaptacji kolejnej powieści o najsłynniejszym młodocianym czarodzieju naszych czasów – Harrym Potterze. Tym razem naturalnie mowa o Czarze Ognia – grze bazującej na filmie bazującym na książce znanej pod tym samym tytułem. Niestety jak na tę chwilę nie wiadomo o niej (grze) nic więcej nad to, że premiera Harry Potter and the Goblet of Fire (Harry Potter i Czara Ognia) odbędzie się równolegle do premiery filmowej – w listopadzie.

www.eagames.com

SHORTY

Tabula Rasa – znów pusta tablica?

Tabula Rasa – nowy projekt Richarda Garriotta – twórcy serii Ultima – to ponownie pusta tablica, na której dopiero zapisane zostaną założenia tej Massively Multiplayer Online Role-Playing Game. Zmiany tak głębokie i kompleksowe wymusiło całkowite przeobrażenie rynku (World of Warcraft?), a także bardzo negatywne komentarze pierwszej partii testerów starej wersji gry.

Czy nowa Tabula Rasa – dzieło duetu Destination Games-NCSoft – rzeczywiście ma szansę zapisania się złotymi zgłoskami w historii gier online – przekonamy się być może już na E3.

www.ncsoft.com

Nowy Hellboy

Jeden z najsympatyczniejszych komiksowych bohaterów wszech czasów – Hellboy – ma umiarkowane szczęście do adaptacji. Ostatnia gra z tym demonicznym bohaterem nie nadawała się nawet, by odesłać ją do diabła. Tym razem jednak wprowadzić Hellboya w świat interaktywnej rozrywki podejmuje się Konami, któremu dopomagają Guillermo Del Toro – reżyser filmowego „Hellboya", z

Age of Conan: Hyborian Adventures

Na Croma! Nareszcie! Nareszcie ktoś wpadł na pomysł, by odtworzyć świat najsłynniejszego fikcyjnego Barbarzyńcy (Wojownika, Pirata, Ryzykanta, Zdobywcy, Mściciela, Uzurpatora, Króla i zapewne ze stu innych epitetów

i tytułów) – Conana! Tym kimś jest Funcom – twórcy Longest Journey i Dreamfall – jednak The Age of Conan: Hyborian Adventures znacznie więcej wspólnego mają z innym projektem Funcomu – Anarchy Online. To dlatego, że Hyboryjskie Przygody to gra z gatunku Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, w której jednak – co ciekawe – istnieć ma wyraźna linia fabularna! Naturalnie największym atutem gry jest możliwość zamieszkania w świecie prehistorycznej fantasy, mrocznej magii i brutalnej walki, zrodzonym w wyobraźni Roberta E. Howarda i jego licznych naśladowców i kontynuatorów. Niemniej interesująco zapowiada się także zapowiedź systemu Real Combat, który pozwala jakoby walczyć w sposób przynajmniej zbliżony do tego rzeczywistego. Obiecująco brzmi także możliwość dowodzenia całymi armiami złożonymi z graczy i opcja oblegania zamków!

Wojny w Aquilonii, czyli nasze Hyboryjskie Przygody, rozpoczną się najwcześniej za rok.

www.ageofconan.com

Swashbucklers: Blue & Grey

Jak informuje rosyjska Akella, jej Swashbucklers: Legacy of the Drake przemianowana została na Swashbucklers: Blue & Grey. Zmianie jednak uległ nie tylko tytuł tych interaktywnych morskich przygód, ale i założenia dotyczące jej fabuły. Zgodnie z nowymi informacjami Sir Francis Drake porzucony został – a szkoda – na rzecz granatowo-szarej Wojny Secesyjnej i jej słynnej unijnej blokady morskiej portów Konfederacji.

www.akella.com

Star Wars Galaxies: The Total Experience

Fani Star Wars ponownie zyskują możliwość przeniesienia się w świat swych marzeń i snów. Tym razem dzięki Star Wars Galaxies: The Total Experience, czyli kompilacji podstawki – An Empire Divided, i obydwu oficjalnych dodatków – Jump to Lightspeed i Rage of the Wookiees. Zestaw pozwala także zaistnieć w uniwersum tej Massively Multiplayer Online Role-Playing Game jako właściciel unikatowego pojazdu – Biker Advanced Recon Commandos Speedera! Premiera Star Wars Galaxies: The Total Experience – w czasie największej starwarsowej gorączki wywołanej premierą Episode III – już 25 maja.

www.starwarsgalaxies.com

Nowe gry Akelli

Najwyraźniej gotowe już do podboju świata (czyt. E3) rosyjskie studio Akella ujawniło tytuły dwóch kolejnych projektów. Pierwszym planowanym na koniec roku 2005 jest Heavy Duty, nieformalny potomek gier pokroju MechWarrior. Drugim – S.M.E.R.S.H., czyli Smiersz Szpionom, gra taktyczna z elementami role-playing, podejmująca trudny temat wojennej działalności kontrwywiadowczej. Niestety czy łatwo być agentem – w tym także podwójnym i potrójnym – przekonamy się dopiero w drugiej połowie 2006.

www.akella.com

Z Buki – później

Rosyjska Buka potwierdziła pogłoski, jakoby część jej gier miała się ukazać później, niż pierwotnie zakładano. Zmiany daty premiery dotyczą m.in. Moscow Rush i Stalin Subway – teraz planowanych na 2006, czy Pathologic, która wydana będzie ostatecznie pod koniec roku 2005.

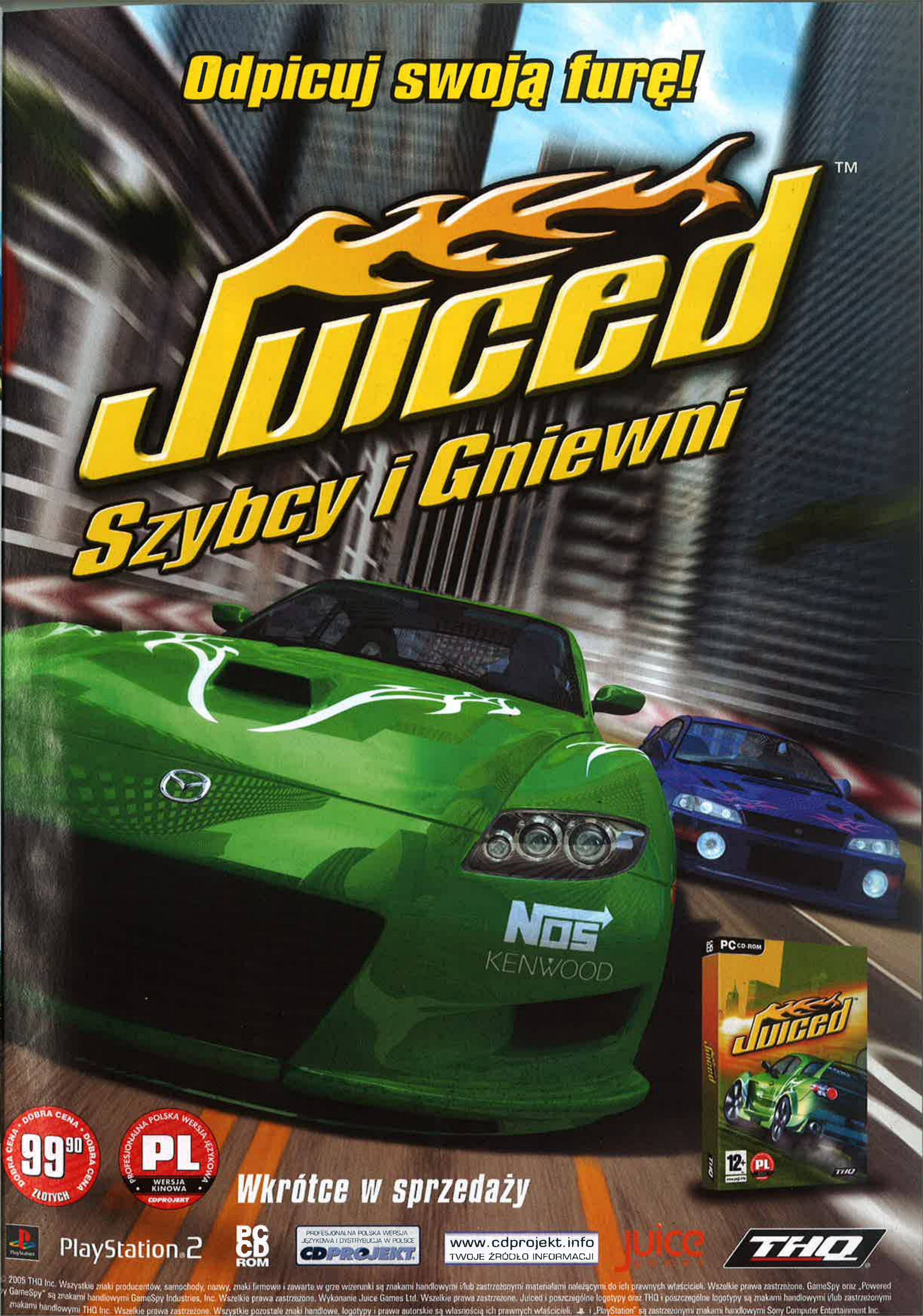
www.buka.ru

War Front: Turning Point

Nadzwyczaj ostatnimi czasy aktywne niemieckie CDV ujawniło tytuł kolejnej wojennej strategii czasu rzeczywistego – War Front: Turning Point. Tym jednak, co sprawia, że warto przyjrzeć się jej bliżej, jest osoba twórcy gry, którym jest studio odpowiedzialne m.in. za Desert Rats vs. Afrika Korps – Digital Reality. Interesująco brzmi także zamysł gry, tj. osadzenie jej akcji w alternatywnej rzeczywistości, w której, jak niegdyś w Command & Conquer – Hitler został zgładzony na długo przed wybuchem drugiej wojny światowej. Doszło do niej jednak naturalnie i po ludzku i jedynym, co się zmieniło w stosunku do „oryginału", jest nieco inny, często prototypowy i eksperymentalny sprzęt bojowy.

Czy Turning Point rzeczywiście okaże się punktem zwrotnym dla gatunku strategii czasu rzeczywistego – przekonamy się najwcześniej na E3.

www.war-front.com


Odpicuj swoją furę!
Juiced™
Szybcy i Gniewni
NOS
KENWOOD
PC CD-ROM
Juiced
THQ
DOBRA CENA · DOBRA CENA · DOBRA CENA
99,90
ZŁOTYCH
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
WERSJA KINOWA
CDPROJEKT
Wkrótce w sprzedaży
PlayStation.2
PC CD ROM
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT
www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI
juice
THQ
© 2005 THQ Inc. Wszystkie znaki producentów, samochody, nazwy, znaki firmowe i zawarte w grze wizerunki są znakami handlowymi i/lub zastrzeżonymi materiałami należącymi do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone. GameSpy oraz „Powered by GameSpy" są znakami handlowymi GameSpy Industries, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wykonanie Juice Games Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone. Juiced i poszczególne logotypy oraz THQ i poszczególne logotypy są znakami handlowymi i/lub zastrzeżonymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki handlowe, logotypy i prawa autorskie są własnością ich prawnych właścicieli. i „PlayStation" są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc.

- AGE OF CONAN
- HARRY POTTER
- HELLBOY
- SWASHBUCKLERS
- TABULA RASA
- WAR FRONT

06/2005

Star Wars: Battlefront II

Oficjalne potwierdzenie znalazły nasze wcześniejsze doniesienia, jakobyśmy jeszcze w tym roku ponownie mieli znaleźć się na pierwszym froncie konfliktów uniwersum Star Wars – w Battlefront II! Star Wars: Battlefront II, online'owy (głównie) first-person shooter do 64 osób naraz, tworzony jest przez Pandemic Studios – studio, w którym powstał pierwszy Battlefront, jak również doceniony także u nas Full Spectrum Warrior. Już pierwszy rzut oka na listę 'features' zdradza, że Battlefront II jest swoistą odpowiedzią na postulaty graczy pierwszej części serii. Zarzucony został m.in. pomysł kampanii „spontanicznej", czyt. przypadkowej, na rzecz bardziej liniowej, w zamian jednak sfabularyzowanej. Rozgrywać się ma ona w światach wszystkich sześciu filmów (12 nowych!), w tym także – dobra wieść dla fanów – także planetach, jakie poznamy w Episode III: Zemście Sith: wulkanicznym Mustafarze i w przestrzeni nad Coruscant. Zrozumienie w oczach twórców znalazły także prośby o odtworzenie najbardziej charakterystycznych scenerii zamkniętych, w tym wnętrza korwety Tantive IV czy Gwiazdy Śmierci! Możliwa ma być przy tym także – choć jak dotąd nie wyjaśniono, w jaki sposób – gra jako Jedi!

Star Wars Battlefront II rozwija także ideę wykorzystania sprzętu i pozwoli walczyć w przestrzeni jako pilot myśliwców i bombowców. To otwierać ma zupełnie nowe możliwości realizacji określonych celów. Możliwe ma być więc np. zniszczenie mostka Imperialnego Supemiszczyciela Gwiezdnego zarówno z wewnątrz, jak i zewnątrz! Premiera Star Wars: Battlefront II odbędzie się jeszcze w tym roku.

www.lucasarts.com

Fistaszki

Świat miłośników Fistaszków (w oryginale: Peanuts) ucieszy zapewne wieść, że Namco-Hometek nabyło prawa do interaktywnych adaptacji zarówno przygód, jak i bohaterów „fistaszkowych" dzieł Charles M. Schulza. Niestety, w jakim charakterze wystąpią Charlie Brown, Snoopy, Lucy, Linus, Sally, Shroeder i naturalnie Woodstock (|||||| ||||| ||||||||||), jak dotąd nie wiemy.

www.namco.com

Serious Sam II

Kwestia Serious Sama II – pierwszego pełnoprawnego sequela najszybszego i najbezmyślniejszego first-person shootera w historii gatunku – powraca na nasze łamy jak bumerang lub... kula z SBC Cannona wystrzelona w ścianę. Dziś na wzmiankę zasłużył on sobie, ponieważ 2K Games – pecetowa gałąź Take-Two Interactive, uznało wreszcie za stosowne zapowiedzieć go oficjalnie i z wszystkimi należnymi tytułami. Niestety, jako że wciąż czeka on na swą pierwszą formalną prezentację – na E3 – nie wiemy o nim nic ponad to, co już wiedzieliśmy: że ponownie pochodzi z chorwackiego Croteamu, że użyta przy jego tworzeniu technologia pozwala tworzyć scenerie nawet 100 razy bardziej szczegółowe niż w First i Second Encounter i... że Sam „Serious" Stone na ekranach naszych monitorów zagościć ma jeszcze w tym roku!

www.croteam.com

SHORTY

Ronem Pearlmanem w roli tytułowej oraz autor postaci – Mike Mignola, więc być może tym razem diabeł nie będzie tak straszny, jak go malują...

KotOR III na Unreal 3?

Obsidian Entertainment – twórcy Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords – zakupili licencję Unreal 3 i przyjmują do pracy ludzi obeznanych z technologią. Czy to oznacza, że kolejny KotOR oparty będzie na Unreal 3 – nie wiemy, jednak nie jest to wcale tak nieprawdopodobne, jak można by w pierwszej chwili myśleć...

www.obsidian.com

Ghost Recon 2 PC – R.I.P.

Złe wieści dla wszystkich czekających wciąż Ghost Recon 2. Zgodnie ze stroną oficjalną serii prace nad wersją PC gry zostały wstrzymane i nic nie zapowiada, by miały zostać kiedykolwiek podjęte na nowo. Jedynym zatem, co może pocieszyć niepocieszonych, to obietnica twórców, że Tom Clancy's Ghost Recon 3 jeszcze w tym roku!

www.ghostrecon.com

A Vampyre Story – później

Mamy dwie wieści – dobrą i złą – dla wszystkich nasłuchujących wieści o A Vampyre Story – nowej przygodówce uciekinierów z LucasArts. Wieść zła to fakt, że twórcy – Autumn Moon Entertainment zostali nagle bez wydawcy. Wieść dobra natomiast to fakt, że zerwanie umowy przez Bad Brain Entertainment nie oznacza wcale końca gry, która – zdaniem wielu – stanowić będzie powrót Złotego Wieku Adventure. Niestety nie można wykluczyć, że wynikiem zamieszania będzie opóźnienie daty jej premiery.

www.amegames.com/default.asp

GTA: San Andreas PC – nowe szczegóły

Duet Rockstar-TakeTwo opublikował listę różnic pomiędzy wersjami PS2 a PC swej niedościgłej po dziś dzień Grand Theft Auto: San Andreas. Wynika z niej, że wersja PC, choć identyczna w treści, pod względem formy znacznie przewyższać będzie konsolowy pierwowzór. San Andreas w wersji PC wykorzystuje tekstury w wysokiej rozdzielczości i nowy system odbicia światła. Znacznie głębsze będzie także pole widzenia. Naturalnie, jak wcześniej w Grand Theft Auto III i Grand Theft Auto: Vice City, wśród stacji radiowych pojawi się ta oferująca „więcej muzyki, mniej gadania", czyli nasz własny zestaw ulubionych .mp3.

Premiera Grand Theft Auto: San Andreas na PC już 10 czerwca!

www.rockstargames.com

Horse and Musket 2: Prussia's Glory

Strategiczny sojusz Shrapnel Games i Boku Strategy Games ujawnił pierwsze szczegóły dotyczące drugiej z gier serii Horse and Musket. Ta zatytułowana Prussia's Glory zabierze chętnych w podróż w lata 1745-1760 – czasy wojen austriacko-pruskich.

www.shrapnelgames.com

Jagged Alliance 3D

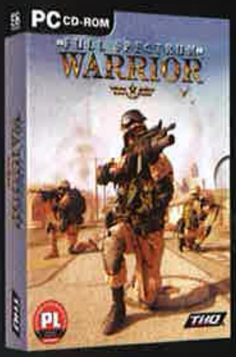
O Jagged Alliance 3D, ciągu dalszym jednej z najlepszych serii strategii turowych, jakie mieliśmy zaszczyt gościć na dyskach twardych domowych pecetów, informowaliśmy już w zeszłym roku. Dopiero dziś jednak wiemy coś więcej nad to, że będzie. I... nasze obawy, przykro to mówić, jedynie nasiliły się. Nie tylko z powodu osoby twórców gry, którą okazuje się rosyjskie studio MiST land South pamiętane z nieudanych Cops 2170: The Power of Law, lecz przede wszystkim założenia, że walka rozgrywać się ma w czasie rzeczywistym z aktywną pauzą. Niewielkim w tej sytuacji pocieszeniem jest 30 najemników pamiętanych z wcześniejszych gier serii i... obietnica, że Jagged Alliance III – projekt zaplanowany jako kolejny – rozgrywać się będzie w jedyny właściwy serii sposób – w turach...

www.mistgames.ru/eng/main.shtml

© 1986-2005 The Codemasters Software Company Limited. „Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. All Rights Reserved. Worms 4 Totalna Rozwalka © 2005 Team17 Software. Team17 Software i Worms 4 Totalna Rozwalka są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Team17 Software Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone.
i „PlayStation" są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc.

ANTYTERRORYSTYCZNY KONKURS SMS!

Do wygrania 20 zestawów gier : SWAT4, Full Spectrum Warrior i Project IGI 2



Aby je wygrać wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Oddziały SWAT działają w ramach

A. Policji
B. Wojska
C. FBI

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.TR.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij smsem pod numer 7164!

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 7 czerwca 2005 r.

Fundatorem nagród jest CD PROJEKT

grasz?

PRODUCENT: TECHLAND
WWW.TECHLAND.COM.PL
DATA PREMIERY: LIPIEC/SIERPIEŃ 2005

ARNIE (& UGLY JOE) | CHROME 2?

SPECFORCE

Po raz drugi na łamach CD-Action mam przyjemność zapowiedzieć grę Techlandu. Pierwsza, Day of the Mutants, nigdy nie ujrzała światła dziennego.

Mam ogromną nadzieję, że inaczej będzie z bohaterem tego artykułu. **Jest nieoficjalnie nazywana następcą Chrome'a.** (Pierwotnie gra miała nazywać się Chrome: SpecForce.) Obie produkcje mają ze sobą bardzo dużo wspólnego. Przede wszystkim **łączy je świat** – obie rozgrywają się w tej samej rzeczywistości wykreowanej w pierwszym Chrome'ie. Z oficjalnego komunikatu wiadomo jedynie, że dane nam będzie wcielić się w agenta operacyjnego jednostki służb specjalnych, czyli właśnie SpecForce. Zadaniem tej organizacji jest walka z sytuacjami kryzysowymi zagrażającym ładowi federacyjnemu.

Jakiemu kryzysowi będziemy zapobiegać tym razem? Otóż, zjednoczona w Federacji ludzkość w poszukiwaniu zasobów naturalnych zaczyna kolonizować inne układy planetarne. Problem w tym, że zmuszona jest zlecić to zadanie konkurującym ze sobą Korporacjom. Federacja traci tam wpływy, co dostrzegają przestępcy i rozpoczynają w tamtym rejonie wszechświata działalność na niespotykaną dotąd skalę. Dodatkowo sytuację komplikują udane ataki na wysoko postawionych działaczy Federacji. Przeprowadzają je członkowie ugrupowań terrorystycznych – którzy, co dziwne, znajdują się pod wpływem nieznanej substancji – która zwiększa wytrzymałość, wyzwala agresję etc. Tropy prowadzą do jednej z Korporacji...

Pilnie strzeżony kompleks laboratoryjny położony jest w lasach Estrelli, jednej z ciągle terraformowanych planet pogranicza, będącej prywatną własnością LoreGen Corp. Z uwagi na brak dowodów, w zupełnej tajemnicy wysłano na Estrellę grupę agentów Spec-Force. Ich zadaniem jest zniszczenie laboratorium LoreGen'u oraz zdobycie ewentualnych materiałów ewidencyjnych obciążających korporację. Nietrudno się domyślić, że to początek lawiny wydarzeń...

Wyposażenie gracza

Podstawą wyposażenia agentów SpecForce, jest **pancerz wspomagający SPA4**, którego systemy pozwalają graczowi na stosowanie różnorodnych taktyk podczas walki. Dojdą też rozmaite implanty, neurobostery, tarcze siłowe, systemy kamuflażu (coś niczym ten Predatora). Najważniejszym elementem uzbrojenia jest zintegrowany z pancerzem wspomagającym system identyfikacji celów i koordynacji prowadzenia ognia **S.M.A.R.T. Recon System.** Dzięki niemu nawet w trudnych warunkach możliwe jest namierzanie celów z odległości rzędu kilkuset metrów. Podstawowa broń używana przez jednostki SpecForce to karabin szturmowy DG5-A1. Bardzo często w skład wyposażenia wchodzi ciężki karabin maszynowy NLC-13. Oprócz wyżej wspomnianego uzbrojenia, w SpecForce znajdziemy kilkanaście elementów wyposażenia. Wśród nich znajdą się granaty różnego przeznaczenia, broń przeciwpancerna, karabiny snajperskie. Do dyspozycji gracza jest także broń stacjonarna i pojazdy. Wśród tych ostatnich: szybkie ścigacze, opancerzone transportery APC, pojazdy terenowe i maszyny kroczące przypominające Mechy.

Features

Fotorealistyczna i szczegółowa oprawa wizualna sprawi, że przyjdzie ci walczyć w zróżnicowanym, bogatym i wyjątkowo wiarygodnie przedstawionym środowisku. **11 różnorodnych poziomów**, o różnych typach grywalności (misje infiltracyjne, ciche misje likwidacyjne, misje odbijania zakładników i konwojowe, bitwy). **Gra wieloosobowa dla do 32 graczy w 4 trybach** (Death Match, Team Death Match, Team Domination, Capture The Flag)

Zatem?

Wygląda na to, że szykuje się nam kolejna (po Chrome'ie i Painkillerze) gra FPS, która **będzie mogła z powodzeniem konkurować z zachodnimi (i wschodnimi) produkcjami.** Czego sobie i wam życzę. Termin premiery gry ustalono wstępnie na środek lata tego roku. Nie wiem jak wy – ja już rezerwuję parę dni lipca... |CDA|

Teraz za naprawdę małą kasę możesz...
PIERWSZA KLASA
FAJNA CENA!
MAŁA KASA
...poczuć oszałamiającą prędkość!
...stawić czoła magicznej klątwie!
...przemierzyć najstarszy ze światów D&D!
...walczyć na frontach II wojny światowej!
ToCA Race Driver 2
Beyond Divinity
Świątynia Pierwotnego Zła
Soldiers: Ludzie Honoru
SZUKAJ W SKLEPACH OD 12 MAJA
FAJNA CENA to seria gier komputerowych, w której znajdziesz doskonałe gry, nawet dwukrotnie tańsze niż w dniu premiery! Dzięki starannie wybranym tytułom i atrakcyjnej cenie seria cieszy się ogromnym zainteresowaniem wśród miłośników gier komputerowych.
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT
DOBRA CENA
49 99
ZŁOTYCH

- PRODUCENT: LIONHEAD STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: ACTIVISION/LEM
- DATA PREMIERY: WRZESIEŃ 2005
- WWW.THEMOVIESGAME.COM

Od ponad stu lat kino pozostaje tym rodzajem sztuki, który najmocniej oddziałuje na ludzi na całym świecie. Wkrótce dzięki grze The Movies każdy będzie mógł nakręcić własny film – a przy okazji poznać historię kina i zasady, jakimi rządzi się ta branża.

The Movies to gra zapowiadana od dawna – pierwsze informacje na jej temat pojawiły się jeszcze przed targami E3 w 2002 roku. Projekt ten jednak cały czas się zmieniał, ewoluował, powstawał bez pośpiechu – tak zresztą jak większość produkcji kierowanych przez legendarnego designera **Petera Molyneux**. Przełom nastąpił na kilka tygodni przed świętami Bożego Narodzenia 2004 roku (patrz ramka). Na początku kwietnia odwiedziliśmy siedzibę Lionhead Studios, by zobaczyć, jak teraz wygląda gra, a przy okazji spytać Petera Molyneux, jaki jest jego ulubiony film. (OK, to zdradzimy od razu – oczywiście Gwiezdne Wojny.)

Pięknie jak w kinie

To, co dostrzega się na początku, zaraz po uruchomieniu gry, to **poziom jej oprawy graficznej**. Gry należące do gatunku określanego mianem 'simów' rzadko kiedy prezentowały grafikę więcej niż tylko porządną – tymczasem w The Movies od razu rzuca się w oczy wysoka jakość tekstur, bogactwo detali widocznych w modelach postaci oraz ich płynna i **realistyczna animacja – najmocniejszy punkt oprawy graficznej**. Mimika twarzy aktorów odgrywających sceny bezbłędnie oddaje odpowiednie uczucia, tak samo zresztą jak ich „mowa ciała". **Iluzja rzeczywistości jest niesamowita** zarówno w sposobie poruszania się ludzi, jak i kosmitów, zombiaków i... zwierząt (jedna z prezentowanych w prasie scen mogłaby z powodzeniem znaleźć się w filmie o Lassie).

Temu, co widać, niewiele ustępuje to, co słychać. Na potrzeby gry przygotowano **80 tematów muzycznych** wzorowanych na kompozycjach najbardziej znanych i charakterystycznych hollywoodzkich twórców (m.in. Johna Williamsa, Johna Carpentera) – ich twórcą jest Daniel Pemberton, sam związany z filmem twórca muzyki do wielu angielskich seriali telewizyjnych. Bardzo bogata jest także kolekcja efektów dźwiękowych dostępnych w grze – samych odgłosów silników samochodowych jest tu aż 15! John Silke, szef zespołu dźwiękowców, opowiadał, że większość odgłosów nagrywał sam, nie korzystając z gotowych bibliotek dźwięków. *„Nie chciałem, by siedząc przy The Movies gracze słyszeli te same efekty dźwiękowe, co w innych grach"* – mówi. *Dlatego w Nowym Jorku rejestrowałem odgłosy metra, u siebie w domu odgłosy kąpieli, moja zna-* *[...]oma wydaje z siebie okrzyki przerażenia"*. Co ciekawe, **możliwe jest tu dodawanie własnych dialogów** – do których, dzięki zastosowaniu technologii lip-syncing, będą zestrojone ruchy ust wirtualnych aktorów!

Interfejsowa rewolucja

Oprawę graficzną i dźwiękową łatwo zauważyć, bo dzięki nowemu interfejsowi zastosowanemu w aktualnej wersji gry nie oddzielają cię od niej niepotrzebne okienka, słupki z danymi czy informacje tekstowe. **Liczba elementów graficznych związanych z interfejsem została zminimalizowana** – jedyne jego elementy to pasek u góry ekranu przedstawiający upływ czasu i najważniejsze wydarzenia w najbliższej przyszłości (np. datę wręczenia nagród filmowych) oraz kilka ikonek reprezentujących aktorskie gwiazdy pracujące dla twojej wytwórni. Na ekranie widać też oczywiście „łapkę", czyli kursor przesuwany po ekranie za pośrednictwem myszy.

The Movies to jeden z najciekawszych, spośród znajdujących się obecnie w produkcji, tytułów!

Kursor ten nie przez przypadek ma kształt dłoni – dowolny obiekt możesz dzięki niemu złapać i przenieść w inne miejsce, klikając go lewym przyciskiem myszy. W ten sposób odbywa się sterowanie grą – **podnosząc i upuszczając przedmioty w odpowiednich miejscach aktywujesz różne czynności.** Aktora tworzysz umieszczając młodego fana sztuki filmowej w szkole aktorskiej. Prace nad scenariuszem rozpoczynasz, przenosząc scenarzystów do odpowiedniego pokoju ich biura i decydując w ten sposób o poziomie artystycznym skryptu. Plan zdjęciowy otwierasz po przerzuceniu do biura produkcji sprzętu, scenariusza, reżysera i aktorów. **Wszystko to odbywa się bardzo intuicyjnie**, a wszelkie wątpliwości rozwiewa specjalny wskaźnik, który po podniesieniu każdego przedmiotu pokazuje najbardziej sensowne dla niego lokacje (np. scenariusz – biuro produkcji). Taki system sterowania jest może nieco mniej efektowny niż pamiętne „gesty" z Black & White Petera Molyneux, ale nie mniej rewolucyjny!

Scena po scenie

Na podstawie wcześniejszych informacji udostępnianych przez studio Lionhead trudno było jednoznacznie wyrobić sobie obraz tego, w jaki sposób będą w The Movies powstawały filmy. Teraz już wiemy, że **można je tworzyć na dwa sposoby** – albo zlecając całą pracę komputerowi, albo składając je samodzielnie z przygotowanych scen. Jeśli kogoś interesuje tylko prowadzenie studia – a twórcy gry cały czas podkreślają, że to właśnie jest jej głównym tematem – prace nad filmami może ograniczyć do ustalenia ich gatunku, obsady i reżysera. Dużo ciekawsza jest jednak druga opcja, która pozwala na stworzenie całego filmu na bazie ponad **pięciu tysięcy uniwersalnych scen**. Sceny te odgrywane są przez drewniane lalki, w których miejsce wstawia się odpowiednich aktorów. Wystarczą trzy kliknięcia, by scena pościgu dwóch manekinów za innym zamieniła się w pościg dwóch policjantów ściga-

Filmowe animacje

Jean Claude Cottier pokazuje tajniki systemu animacji zastosowanego w grze. Postać na ekranie wygląda podejrzanie znajomo...

Jedną z bardziej barwnych postaci w zespole Lionhead Studios jest Jean Claude Cottier, programista odpowiadający za system animacji i morphingu postaci, z pasją oddający się swojej pracy.

Zespół kierowany przez Cottiera jest odpowiedzialny za cały system animacji w grze, którego opracowanie zajęło programistom dużo czasu i wysiłku. Sprawa była o tyle trudna, że musiał powstać system uniwersalny, dostosowujący się do różnych pomysłów gracza. Przykładem może być scena, w której postać pije kawę z filiżanki – w zależności od aktora odgrywającego tę rolę (a także np. jego przebrania), naczynie musi być trzymane w inny sposób, inaczej się przemieszczać.

Dużym wyzwaniem była także kwestia łączenia tekstur noszonego przez postać kostiumu z jej ciałem – jeden zestaw tekstur, np. żołnierza z pierwszej wojny światowej, musi się w grze dopasowywać do aktorów obu płci, różnego wzrostu czy grubości. Udało się jednak opracować system, który nie tylko bezbłędnie dopasowuje kostium do postaci, ale również pozwala na łatwe tworzenie nowych strojów czy modyfikację ponad 300 już istniejących. Cottier opowiadał na przykład, jak jeden z jego ludzi, zainspirowany wypuszczonym kilka dni wcześniej demem gry Kozacy II, w parę godzin przygotował strój kapitana z ery napoleońskiej.

Gra co prawda nie będzie oferować samodzielnego edytora umożliwiającego ingerencję w jej treść, mimo to Cottier twierdzi, że nawet mało doświadczeni programiści ze społeczności twórców modów będą potrafili rozpracować system kodowania plików i wprowadzić do gry postacie, które ze względu na licencje nie mogły.

jących rabusia w przebraniu kurczaka i tyle samo, aby w tej samej scenie dwóch nastolatków pędziło za uciekającą dziewczyną.

Większość scen można modyfikować ustalając ogólny ich klimat, czasem także pewne inne parametry związane z danym ujęciem – np. czy postać ma odebrać, czy zignorować dzwoniący telefon. Dzięki modyfikowaniu scen, umieszczaniu ich w różnych scenografiach oraz możliwości podmieniania występujących w nich aktorów i rekwizytów **The Movies pozwala na tworzenie bardzo zróżnicowanych, rozbudowanych fabuł.** Aby ukierunkować nasze poczynania, do gry wprowadzono *'hero's journey'* – teorię opisującą elementy, z których powinna składać się interesująca dla widza opowieść. Jeśli zechcesz z niej skorzystać, gra podpowiada rodzaj sceny, jaki powinien się pojawić w danym momencie filmu.

Nie trzeba się jednak trzymać tych wytycznych. Skonstruowany w dowolny sposób film można jeszcze potem poddać dodatkowej, ręcznej edycji, przycinając poszczególne sceny i dodając do nich różnego rodzaju efekty graficzne (np. efekt trójwymiaru, z którym film można oglądać tylko w specjalnych okularach!!!).

Na łasce krytyki

Gotowy film trafia do dystrybucji, jest oceniany przez krytykę i publiczność. **Gra wykorzystuje bardzo złożony algorytm obliczający sposób, w jaki film zostanie odebrany**, uwzględniając m.in. jego gatunek, ewentualny związek z wydarzeniami ze świata (np. filmy wojenne cieszą się popularnością po zakończeniu II wojny światowej), klasę aktorów i reżysera, poziom scenariusza, zastosowaną w filmie technologię, a nawet „chemię" – lub jej brak – między odtwórcami głównych ról.

Kiedy podczas rozmów z jednym z przedstawicieli branży filmowej Peter Molyneux opowiedział w zarysie konstrukcję tego algorytmu, producent filmowy uczestniczący w spotkaniu zaproponował studiom Lionhead sporą sumę za sprzedaż licencji na jego wykorzystanie!!!

Zainteresowanie branży filmowej grą jest zaskakująco duże – to po części również zasługa starań ludzi odpowiedzialnych za promocję tytułu. Dzięki nim udało się doprowadzić do tego, że **filmy powstające przy użyciu The Movies będą prezentowane na imprezach towarzyszących festiwalom kina niezależnego w Berlinie i Sundance.** Powstanie także specjalna strona internetowa, na której każdy będzie mógł umieścić swoje dzieło, które następnie będzie oceniane przez internautów, a ostatecznie, po zakwalifikowaniu się do grona najciekawszych produkcji, także przez znanych twórców filmowych. Ponieważ rozmowy z nimi nie są jeszcze sfinalizowane, Activision nie ujawnia ich nazwisk, ze słów Petera Molyneux można jednak wnioskować, że mogą to być nawet twórcy kalibru Tarantino czy Olivera Stone'a.

Blockbuster!

The Movies to jeden z najciekawszych wśród tych znajdujących się obecnie w produkcji tytułów – ma fascynującą, o dziwo, rzadko wykorzystywaną w grach tematykę, genialny i intuicyjny interfejs, zachwyca oryginalnymi, pomysłowymi rozwiązaniami. Peter Molyneux znany jest z tego, że każda z wymyślonych przez niego gier jest wydarzeniem. Nie inaczej będzie tym razem! **|CDA|**

Nowa eXtra Klasyka to najlepsza seria gier komputerowych w Polsce.

nowa eXtra Klasyka GIER KOMPUTEROWYCH

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA 19,99 ZŁOTYCH

ŁYKAJ TYLKO NAJLEPSZE GRY!

21 kwietnia w serii Nowa eXtra Klasyka znajdziesz 6 nowych tytułów

Europa Universalis: Mroczne Wieki

Spellforce: Złota Edycja

Ghost Master

Worms 3D

Homeworld 2

Cesarz: Narodziny Państwa Środka

KONKURS - POŻERACZE KLASYKI

Kupuj gry z serii Nowa eXtra Klasyka i łyknij fantastyczne nagrody

o łącznej wartości ponad **60.000 PLN**

- 10x monitor EIZO 17" - FlexScan L578 (MultiEdge III)

• całkowity czas reakcji matrycy 16 ms (pośredni 12 ms) • kontrast 1000:1 • czujnik poziomu oświetlenia • C-Booster - zaawansowane funkcje kontroli obrazu • 5 lat gwarancji .

- 5x dysk zewnętrzny ARDATA 2,5" 40 GB 5400 rpm
- 5x nagrywarka zewnętrzna DVD ARDATA slim 8x +/- double layer
- 20x Odtwarzacz MP3 iriver iFP-180
- 10x kierownica Apollo RW-5000
- 10x pad bezprzewodowy Apollo Dual Impact GP-5222
- 10x głośniki Apollo Multimedia AS-2380
- 10x gra World of WarCraft
- 20 zestawów doskonałych gier

Kupiłeś grę z serii Nowa eXtra Klasyka? Wygrałeś nagrodę gwarantowaną!

Szczegóły konkursu znajdziesz na stronie nxk.cdprojekt.info/konkurs.

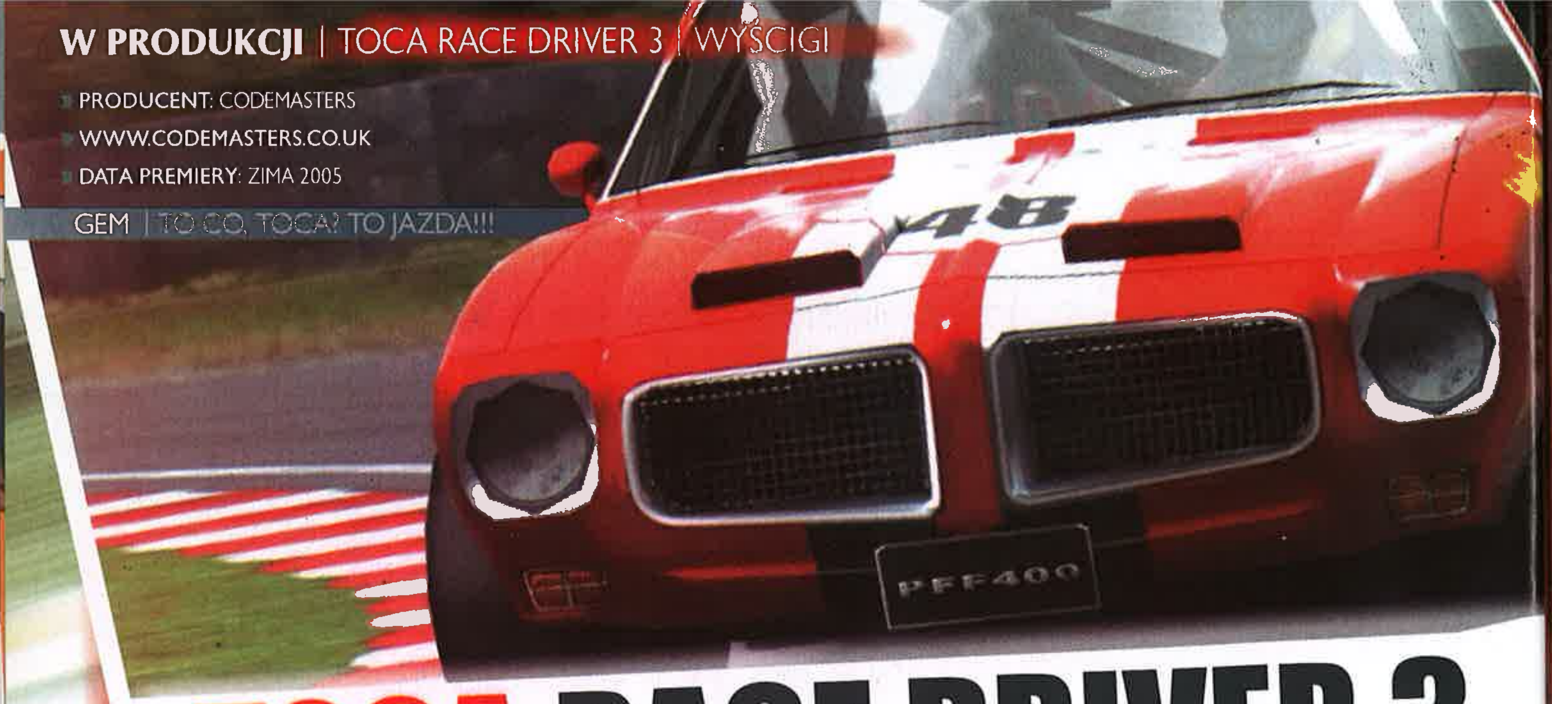
Konkurs trwa od 21 kwietnia do 30 czerwca 2005 r.

EIZO www.eizo.pl | ARDATA www.ardata.pl | APOLLO multimedia | odtwarzaczemp3.pl | wp.pl | WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

© 2004 eXtra Klasyka jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki towarowe podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszelkie prawa zastrzeżone.

- PRODUCENT: CODEMASTERS
- WWW.CODEMASTERS.CO.UK
- DATA PREMIERY: ZIMA 2005

GEM | TO CO, TOCA? TO JAZDA!!!



TOCA RACE DRIVER 3

ToCA Race Driver 3 to najlepszy przykład tego, że nie zmienia się zwycięskiej drużyny i nie psuje tego, co działa dobrze. Za realizację projektu więc wciąż odpowiada sprawdzony już przy okazji poprzednich gier serii zespół Mistrzów Kodu.

Nie zmieniły się także założenia gry, co oznacza, że znów grę rozpoczniemy jako człowiek znikąd, którego marzeniem i ambicją jest stać się supergwiazdą motosportów. Fanów kierownika stajni z TOCA Race Drivera 2 ucieszy przy tym zapewne wieść, że pojawi się on także w trójce. Czy jednak będzie nam mentorem, czy konku rentem i zawalidrogą – jak dotąd nie wiadomo.

Ogólne podobieństwo ToCA Race Drivera 3 do poprzednich gier serii nie oznacza jednak na szczęście zmian wyłącznie kosmetycznych. Naj bardziej wyraźną różnicą w stosunku do znakomitej poprzedniczki jest **znaczne zwiększenie liczby „dyscyplin", których punkty liczyć się będą do klasyfikacji ogólnej** naszego wyścigowego alter ego. W ToCA Race Driverze 2 było ich 15, teraz już **ponad 30!** Równo legle do klasyfikacji generalnej istnieć będzie także tryb **pro-career**, w którym możliwe będzie robienie kariery w ramach jednej, wybranej dyscypliny. Tych wprawdzie jest jedynie siedem – GT, terenowe, rodzin ne (Touring Cars), historyczne, bolidy, rajdowe i na owalach, jednak ich kompleksowość może wpędzić konkurencję w kompleksy i tak kariera w przypadku bolidów ma się rozpoczynać od go-kartów, następnie sadzać nas w kokpitach Formula 1000 oraz Formula BMW, by wreszcie dać szansę jazd testowych w teamie BMW Williams w Formule 1!

Inną z dawna wyczekiwaną nowością w ToCA Race Driverze 3 są **treningi „na sucho" i sesje kwalifikacyjne przed poszczególnymi wyścigami**. Oznacza to, że nie trzeba będzie już, a przynajmniej nie zawsze, ścigać liderów. Czasem można będzie walczyć po prostu o utrzymanie się na pierwszym miejscu.

Największy jednak nacisk, co z pewnością ucieszy miłośników gatunku, twórcy kładą na **model jazdy oraz AI**. Przede wszystkim pojawi się możliwość tuningu samochodów przy użyciu części ponad 80 istniejących rzeczywiście producentów! I nie będą one jedynie promilami w telemetrii wozów, lecz fizycznymi tworami podatnymi na uszkodzenia. Stąd właśnie uszkodzenia nie tylko wskutek „tarć" pomiędzy zawodnikami, lecz także ostrej jazdy, wyciskającej z silnika ostatnie rezerwy mocy. **Możliwe ma być m.in. spalenie sprzęgła, zagotowanie chłodziwa czy starcie opon.** Dzięki temu ściganie się stanie się jeszcze bardziej ekscytujące. Choćby dlatego, że zniknie „cięcie" szykan i rajdy było do przodu, choćby i po zielonym. Gumy tego nie znoszą i nie wybaczą...

Każda kolejna odsłona gry z tej serii bliższa jest ideału...

Oprawa graficzna serii ToCA Race Driver od zawsze budziła uznanie (choć faktem jest, że w pierwszej grze serii trasy były zbyt mało urozmaicone). ToCA Race Driver 2 ustanowiła nowy rekord w tej dziedzinie. Do dziś zachwycamy się szczegółowymi modelami samochodów i odbiciem światła od płaskich powierzchni. Już pierwsze screenshoty z ToCA Race Drivera 3 jednak pokazały, jak wiele czasu upłynęło od premiery poprzedniczki i jak bardzo posunęła się w tym czasie technologia. W chwili obecnej rzeczywistość gry faktycznie można określać mianem fotorealistycznej. Wystarczy spojrzeć na obraz uszkodzeń pojazdów czy odwzorowanie torów, których, nawiasem mówiąc, jest **ponad 50**, a z wersjami alternatywnymi – np. krótkim i długim Hockenheim – **ponad 100!**

Serii ToCA Race Driver wciąż daleko do wielkich świata wirtualnych wyścigów – jak konsolowa seria Gran Turismo. Nie jest w stanie mierzyć się z nimi, zwłaszcza jeśli chodzi o liczby – garaż ponad 750 licencjonowanych wozów w Gran Turismo 4 to osiągnięcie, które pobić może jedynie Gran Turismo 5. Widać jednak wyraźnie, że **jeśli o grywalność chodzi, każda kolejna odsłona serii bliższa jest ideału**. Jak bliski temu ostatniemu okaże się ToCA Race Driver 3, przekonamy się już pod koniec roku. |CDA|

© 2005 Majesco Sales Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logo BloodRayne, postacie oraz materiały graficzne są zarejestrowanymi znakami handlowymi Majesco Sales Inc. Wyprodukowane przez Terminal Reality
„PlayStation" są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc.

PRODUCENT: SEK-OST/SUNFLOWERS
DATA PREMIERY: KONIEC ROKU 2005
WWW.SUNFLOWER.DE

GEM | REAL DINO STRATEGY

Śniadanie na trawie.

PARAWORLD

Nic nowego pod słońcem w świecie strategii czasu rzeczywistego. To zaś oznacza, że czas na życie w nowatorskim paraświecie. Ściślej zaś w ParaWorld, prehistorycznym RTS-ie, swoistym Age of Empires w scenerii „Parku jurajskiego"!

Tytuł ParaWorld od razu zdradza podstawowe założenie odnośnie świata gry. Tym **jest rzeczywistość alternatywna, w której ludzie współistnieją z dinozaurami.** W ParaWorld oswaja się je, by następnie – w stylu typowym dla ludzi – wykorzystać w charakterze broni. W świecie tym uwięziona zostaje trójka młodych naukowców. W jaki sposób przystosuje się ona do życia bez telewizji i restauracji innych niż wszystkie, zależy zaś wyłącznie od graczy.

Bardzo mocną stroną ParaWorld ma być kampania single player. Wieść ma ona przez **20 misji w pięciu różnych sceneriach**: na sawannach i lodowych pustkowiach, w ośnieżonych lasach północy i dżungli oraz na zboczach aktywnego wulkanu. Każdej ze scenerii odpowiada właściwy zestaw flory i fauny, a także naturalnie odpowiednie rozmieszczenie surowców. Rodzajów tych jest kilka: **trzy podstawowe** – jedzenie, drewno, kamień **oraz jeden specjalny**: „czaszki", zdobywane w trakcie bitew – lokalny odpowiednik doświadczenia pozwalającego zyskiwać kolejne stopnie rozwoju technologicznego. Co przy tym ciekawe, rozwój jednostek bazuje na wspólnej dla nich wszystkich puli doświadczenia i limitach, po osiągnięciu których nowe umiejętności zyskują wszystkie jednostki naraz!

ParaWorld zamieszkują **trzy plemiona** skazane na dobrą i złą wolę graczy. Pierwsze z nich przedkłada obronę nad atak, stąd też ich potężne pancerze. Drugie jest agresywne – i bardzo ruchliwe. Trzecie – stojące na wyższym szczeblu rozwoju technologicznego, będzie w stanie tworzyć proste mechanizmy. Istnieje też czwarte plemię, szczegóły na jego temat są jednak okryte najściślejszą tajemnicą. Wiadomo o nim jedynie tyle, że pozostanie niedostępne graczom nawet w trybie multiplayer.

To rzeczywistość alternatywna, w której ludzie współistnieją z dinozaurami.

Tajemnicą musi z konieczności – konkurencja nie śpi! – pozostać ponoć **zupełnie nowatorski system zarządzania jednostkami** zwany „kontrolerem bitwy". Wiadomo jedynie, że wśród jednostek znajdziemy ludzi (łucznicy, pikinierzy), bestie wraz z ich ludzką załogą i... mechanizmy. Ważną rolę odgrywać mają także **bohaterowie**. Tych jest kilku w każdym z plemion. Na poziomie pierwszym są jedynie mocniejsi niż odpowiadające im jednostki szeregowe, jednak ich użyteczność rośnie wraz ze zdobywanym doświadczeniem. Już na poziomie drugim jednak nabywają zdolność twórczego wykorzystania otoczenia. Na trzecim – unikatowy ruch. Na czwartym i piątym zaś – odpowiednio nowe jednostki i budynki oraz przewagę, z której korzysta całe plemię.

Twórcami ParaWorld są Niemcy z SEK-Ost, prace nad grą zaś rozpoczęły się tuż po premierze Wiggles. Kierownikiem produkcji jest człowiek, który nadzorował zespoły pracujące nad Anno 1602 i Anno 1503, a więc twórca obeznany z tematyką. Stąd też szczególna uwaga, jaką twórcy darzą **algorytmy AI**. Ta, ich zdaniem, zdolna jest m.in. aranżować współpracę pomiędzy różnymi grupami jednostek czy realizować odmienne strategie w zależności od charakteru otoczenia, w jakim przyszło jej rozpocząć rozgrywkę.

Gra tworzona jest na bazie autorskiej technologii „Pest", której jedną z wielu zalet jest **pełne wykorzystanie efektów DirectX 9.0c**. Wszystko to razem sprawia, że walka o tytuł RTS-a Roku wcale nie musi się rozegrać tylko pomiędzy Age of Empires III a Rise and Fall: Civilizations at War! |CDA|

PARAWORLD

WWW.PLAY.pl
NOWOŚCI
WORMS 4
84 CONSTANTINE
84 SNOWBLIND
84 STALKER
84 PUNISHER
99 BARDSTALE
74 NA STUDIACH
84 SECOUND SIGHT
49 GOTHIC 2
139 REP.COMMANDO
44 POP LIFE
SWAT 4
124 CHAMPION SHIPS 5
84 ROLLERCOASTER T.3
105 GTA SAN ANDREAS
109 DRIVER 3
SETTLERS 5
84 HOUSE OF DEATH
84 SILENT H.3
84 PLAYBOY
118 B.IN ARMS
29
Maluch Racer DELUXE Zawiera dodatkowo grę OFFROAD - WADI BASHER
19
www.MaluchRacer.pl
POLECAMY
29
19
Kajko i Kokosz DELUXE Zawiera dodatkowo grę AQUA DIGGER 3D PL
www.KAJKO.play.pl
36 RACING SIMULATION 3
19 SPARTAN + TROJA PL
29 COMBAT MISSION 2 BARBAROSSA
54 KULT PL
www.KULT.play.pl
54 SHADOW VAULT PL
www.SHADOW.play.pl
45 FRITZ 7 PL
19 ZOO EMPIRE PL
84 CHAOS LEAGUE
45 CYCLING MANAGER 4
19 8 CUD ŚWIATA PL
19 RED JETS
45 ENIGMA RISING TIDE PL
19 MASSIVE ASSAULT PL
45 X2 THE THREAT PL
4000 tytułów na stanie!
WWW.PLAY.PL
HURTOWNIA = NISKIE CENY
PREMIERY!
PREMIERY - U NAS!
54 THE FALL PL
www.FALL.play.pl
84 GTR PL
www.GTR.play.pl
54 WARLORDS BATTLECRY 3 PL
www.WB3.play.pl
19 MISTRZ TATUAŻU PL
45 MISTRZ PDF PL
19 HIPHOP 4 PL
19 MÓJ DOM 3D 2.0
19 FOTO STUDIO 2.0 PL
19 MISTRZ WIZAŻU PL
19 EJAY DANCE 4 PL
19 GRY LICZBOWE 2005 PL
19 DYSLEKSJA 2005 PL
19 ANGIELSKI PL
19 11000 KLIPARTÓW PL
19 PRAWO 2005 PL
19 TAROT PL
PROGRAMY
Figurka WARCRAFT 3 17cm
Figurki z gier
39zł
Figurka DIABLO 18cm
Różne modele... Ceny od 39zł do 49zł wysokość około 18cm
39zł
Głośniki JumboBass MM 650 Multimedia
75zł
GT4 PS2
219zł
GamePad MT169 WARRIOR
19zł
189zł
FILM DVD Władca Pierścieni: Dwie Wieże - pudełko kolekcjonera 5DVD
Zamówienia składać:
- www.play.pl
- SMS - 604 100 500
- tel. (22)313 28 10; 11, 832 54 30; 31
- FAX (22)833 39 61
- SKLEP PLAY.pl W-wa 01-652 Potocka 14paw.3
SPRZEDAŻ HURTOWA: (22)313 28 06
ZAMÓWIENIA
WWW.PLAY.pl i już!
PS2 AKCESORIA
Doręczenie przez Pocztę - 10 zł za przesyłkę (Termin dostarczenia 3-6 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 15zł (nie dotyczy soboty i niedzieli)
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu!
Opakowanie - specjalne lekturowe pudełko
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie
Ceny aktualne na dzień: 30.04.2005.
Przedstawione ceny nie stanowią oferty handlowej.

PRODUCENT: CREATIVE ASSEMBLY
WWW.TOTALWAR.COM
DATA PREMIERY: WRZESIEŃ 2005

PITU PŁATNIK | HUNOWIE ATAKUJĄ!

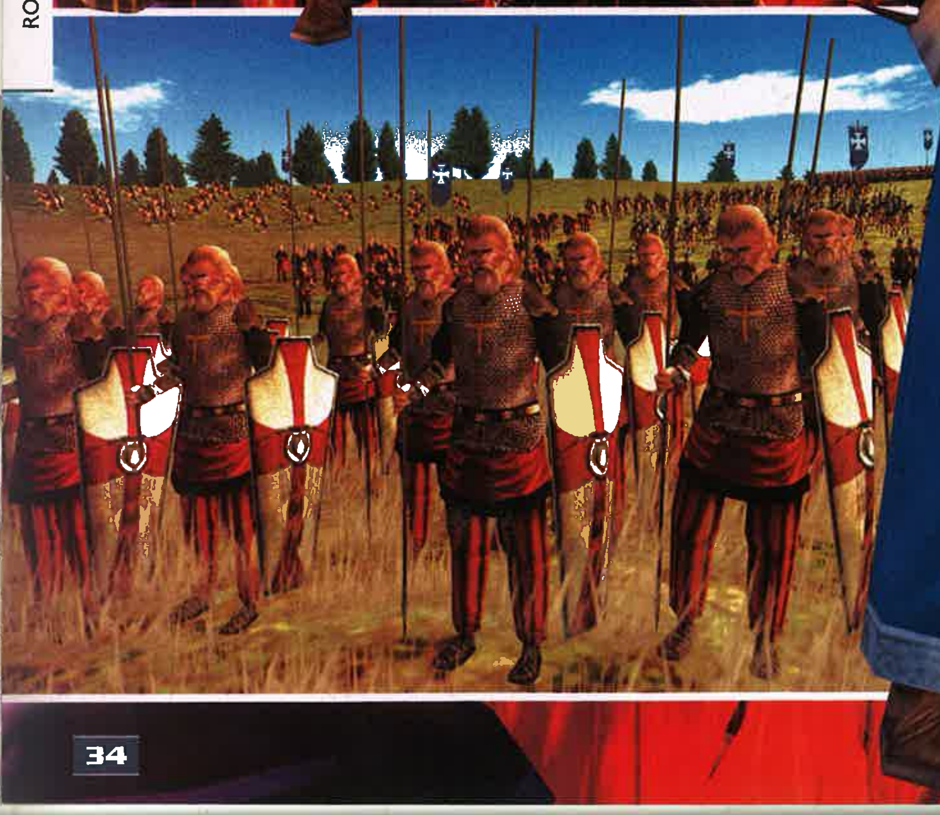
Rome: Total War
Barbarian Invasion

Total War to seria ciesząca się wśród fanów gier strategicznych niesłabnącym powodzeniem i uznaniem. W ubiegłym roku mieliśmy okazję zagrać w Rome: Total War, najlepszą jak dotąd część cyklu, wkrótce zaś przyjdzie nam toczyć boje w dodatku do tej gry, zatytułowanym Barbarian Invasion.

Dodatek do Rome: Total War przenosi akcję gry około 300 lat w przód, w schyłkowy okres Cesarstwa Rzymskiego. Większa część Starego Kontynentu podzielona jest między Cesarstwo Zachodnie i Cesarstwo Bizantyjskie, centralną Europę zajmują plemiona Franków, północną Afrykę kontrolują Persowie. Zagrożeniem dla wszystkich są jednak hordy Hunów, barbarzyńców ze wschodu, którzy rozpoczynają właśnie wielką inwazję na zachód. Wkrótce tym kawałkiem świata wstrząsną wydarzenia, które zmienią jego oblicze na wiele późniejszych wieków...

Rzym płonie...

Odmiennie niż w Rome: Total War tło historyczne to więcej niż tylko kosmetyka. Inne realia powodują, że **mocno zmienia się charakter samej gry**. W podstawowej wersji Rome zadaniem gracza było zbudowanie od podstaw ogromnego imperium. W Barbarian Invasion styl i cel gry zależą od wybranej nacji. Decydując się na przejęcie kontroli nad jednym z rzymskich cesarstw, nie musisz już rozwijać prężnej nacji, a skoncentrować się na tym, by utrzymać to, co Rzym zdobył we wcześniejszych wiekach historii. Podczas grania Frankami dążysz to terytorialnej ekspansji, korzystając z niewielkiej, ale walecznej armii prymitywnych wojowników. Kiedy stajesz na czele Hunów, korzystasz z ogromnej przewagi liczebnej, by bardzo mobilnymi, choć kiepsko uzbrojonymi i pozbawionymi wysokiego morale oddziałami, podbić całą Europę. **Zabawa z Barbarian Invasion będzie więc dużo bardziej zróżnicowana, niż to znamy z podstawowej wersji gry.**



Rome: Action Game

Studio Creative Assembly, twórcy całej serii rewelacyjnych strategii Total War, zmieniło ostatnio właściciela – firmę wykupił koncern Sega. Wkrótce potem studio ogłosiło nowy tytuł – przeznaczoną na konsolę grę akcji Spartan: Total Warrior. Czyżby miało to oznaczać, że Creative Assembly zmieni swój profil? Oby nie!

Hordy Hunów

To Hunowie są tu w dodatku najważniejszą nowością – od nich wziął się tytuł i wiele zmian wprowadzonych do mechaniki rozgrywki. **Hunowie jako jedyna nacja mogą kontynuować grę nawet wtedy, kiedy ich ostatnie miasto zostanie zniszczone.** Jako nomadzi grupują się wtedy w hordę i ruszają przed siebie szukając nowej siedziby, którą będą mogli odbić siłą jej prawowitym właścicielom. Ponieważ wojska Hunów walczyły głównie dla korzyści materialnych, pojawiła się **nowa opcja – plądrowanie miast.** Za pieniądze złupione innym Hunowie mogą opłacać najemników, w ten sposób zwiększając liczebnie szeregi własnych wojsk. To oznacza również pojawienie się **nowych rodzajów jednostek**, których ma być w grze nawet kilkanaście (w tym m.in. saksońscy włócznicy oraz stepowi konni łucznicy).

W bród nowości

Ważną zmianą, którą na pewno dostrzegą wszyscy fani oryginalnej gry, jest **ogólne przyśpieszenie rozgrywki.** Ponieważ większa część mapy jest teraz obsadzona silnymi i liczebnymi armiami (zgodnie z realiami historycznymi), **szybciej dochodzi do dużych bitew,** które z kolei nie zawsze wymagają skomplikowanych taktycznych manewrów – barbarzyńcy walczyli przecież przede wszystkim siłowo, brutalnie stosując zwykle mało wyrafinowaną taktykę.

Nie znaczy to jednak wcale, że gra stanie się teraz banalna, bowiem pojawienie się nowych jednostek, w tym takich jak druidzi, którzy wpływają na morale oddziałów, daje nawet większe niż w Rome: Total War możliwości rozwiązywania problemów pojawiających się na polu bitwy. Tym bardziej że czas, jaki minął od premiery podstawowej wersji gry, wykorzystano na **udoskonalenie algorytmów sztucznej inteligencji** wykorzystywanych przez komputer zarówno na mapie Europy, jak i podczas potyczek. Ważna zmiana na polu walki to nowa możliwość, jaką otrzymały lekkie oddziały – **mogą teraz przekraczać rzekę w bród,** co całkowicie odmienia strategię bitew toczonych w pobliżu mostów.

Nocne życie Rzymu

Największą atrakcją Barbarina Invasion są jednak **bitwy toczone w nocy pod osłoną zmroku.** To, co dzieje się wtedy na ekranie, **to najbardziej efektowne sceny z gry strategicznej, jakie miałem okazję widzieć w całej ich historii.** Oddziały oświetlone pochodniami, podpalone strzały szybujące wysoko nad głowami obrońców, płonące zabudowania, cienie przesuwające się w mroku i okrzyki ginących tworzą naprawdę niezwykły klimat. Rozpoczęcie uderzenia w nocy daje atakującym dodatkową moralną przewagę, ważne jednak jest, by tego typu bitwy toczyć tylko wtedy, kiedy dowódca twoich wojsk ma duże doświadczenie na polu walki. W innym bowiem przypadku wydawane przez niego rozkazy nie będą właściwie wykonywane przez podwładnych, a to może oczywiście zakończyć się klęską.

Gubernator z ogłoszenia

Ważne zmiany nie ominęły również poziomu strategicznego gry, w którym przesuwasz jednostki po mapie Europy, rozwijasz miasta, prowadzisz dyplomację. Jednym z elementów Rome: Total War, który gracze najmocniej krytykowali, był zastosowany w niej system rzymskich rodów, w ramach którego generalską kontrolę nad armią lub władzę w prowincji mógł objąć tylko członek rządzącego rodu, co często ograniczało rozwój Imperium. W Barbarian Invasion **można już korzystać z pomocy wynajętych zarządców czy dowódców,** którzy co prawda są nieco mniej efektywni od członków rodu rządzącego, ale pozwalają na ekspansję nawet wtedy, kiedy cała rodzina jest już obsadzona na innych, ważnych stanowiskach.

Czas barbarzyńców

Mimo niedawnych zmian w strukturze własności studia Creative Assembly (kupionego przez koncern Sega), nad Barbarian Invasion pracują ci sami ludzie, którzy kilka miesięcy wcześniej stworzyli doskonałe Rome: Total War. **Choć to tylko dodatek, utrzymuje on wysoki poziom oryginału,** a co więcej – głównie dzięki nocnym bitwom – dodaje do niego kilka ciekawych, niespotykanych wcześniej pomysłów. Wygląda na to, że na jesieni Europa znów spłynie krwią wrogów Rzymu... i nie tylko. **|CDA|**

- PRODUCENT: UBISOFT HONG KONG ■ WWW.GHOSTRECON.COM
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- DATA PREMIERY: GWIAZDKA 2005

UBISOFT

HUT SĘDZIMIR | PRZEGLĄD GIER Z UBISOFT

UBISOFT PRZED E3

Tegoroczne targi E3 zapowiadają się na największe i najbardziej liczne, jeśli chodzi o liczbę wystawców, w całej swojej historii. Z tego też powodu i z obawy przed tym, by w targowej gorączce ich tytuły nie pozostały niezauważone, niektórzy dystrybutorzy zdecydowali się nieco wcześniej uchylić rąbka tajemnicy.

Na taki ruch zdecydował się koncern Ubisoft – obecnie jeden z najważniejszych w branży – który w połowie kwietnia zorganizował w Londynie imprezę, na której przedstawicielom europejskiej prasy zaprezentował dziewięć nowych produkcji. Z tej dziewiątki pięć tytułów pojawi się także na PC. Na kolejnych stronach znajdziecie ich krótkie zapowiedzi – więcej na ich temat na pewno napiszemy już po targach E3!

TOM CLANCY'S GHOST RECON 3

Duchy powracają po raz drugi, chociaż w grze z trójką w tytule. Numeracja to jednak błahostka bez znaczenia – ta gra pokazuje, jak będzie wyglądać przyszłość taktycznych shooterów!

Mimo że podczas imprezy Ubisoftu gra Tom Clancy's Ghost Recon 3 prezentowana była jedynie w postaci filmiku odtwarzanego w kółko przez przedstawicieli studia odpowiedzialnego za ten tytuł i tak ta właśnie produkcja robiła największe wrażenie.

Nvidia dyszy

W tym roku na targach E3 pokazane zostaną najprawdopodobniej konsole nowej generacji – Xbox 360 i PlayStation 3 i to one wyznaczą nowy standard graficzny gier. Po raz pierwszy produkcje PC-towe będą musiały gonić pod tym względem konsole, a nie na odwrót. **Tom Clancy's Ghost Recon 3 to jedna z pierwszych gier przygotowana od podstaw z myślą już o konsolach nowej generacji** (dokładniej o maszynce Microsoftu). Dzięki temu wygląda po prostu niesamowicie. Z dotychczasowych PC-towych produkcji tylko w Doomie 3 udało się stworzyć wirtualny świat, który nie wyglądał jak zbiór wielokątów obłożonych teksturami. **Ghost Recon 3 prezentuje się jeszcze lepiej, wygląda po prostu tak jak kręcony amatorską kamerą przekaz na żywo wprost z pola walki.**

Wygląd lokacji, animacja postaci, mimika ich twarzy i naturalność ruchów, efekty eksplozji – wszystko to wykonano na poziomie, jakiego dotąd w grze nie widzieliśmy. Wszystko to zasługa nowego engine'u o nazwie YETI. Często zdarza się, że robocze wersje kodu wyglądają niesamowicie, później jednak ambicje twórców przycinane są do możliwości sprzętu – ekipa pracująca nad Ghost Reconem 3 jednak twierdzi, że gra na pewno będzie wyglądać tak, jak nam to pokazano – na konsoli Xbox 360 i PC-tach.

Jak mówił jeden z programistów obecny na prezentacji *„już teraz karty najnowsze graficzne do komputerów osobistych mają dość siły, by poradzić sobie z naszym silniczkiem, a do czasu premiery gry technologia jeszcze się rozwinie. Mogę obiecać, że niezależnie od platformy, na każdej z nich Ghost Recon 3 będzie wyglądał najlepiej jak to tylko możliwe, ustanawiał nowy standard jakości"*.

Meksyk płonie

Gra, jak wszystkie z serii, rozgrywa się w niedalekiej przyszłości targanej lokalnymi konfliktami, które w każdej chwili mogą przerodzić się w globalną próbę sił. **Jest rok 2013**, Stany Zjednoczone, Kanada i Meksyk zamierzają podpisać pakt, w wyniku którego kraje te podzielą między siebie obowiązki kontroli i zapobiegania przepływowi

Ghost Recon 2 na PC

Obawy fanów serii potwierdziły się – **Ghost Recon 2 nie ukaże się na PC.** Tę część gry od początku otaczało wiele niejasności... wiadomo było, że mają powstać dwie jej wersje: jedna konsolowa, druga PC-towa, uzupełniające się fabularnie, ale inaczej stawiające akcenty w nazwie „taktyczny shooter". Te wersje gry, które trafiły na rynek – szczególnie edycje na PS2 i GameCube'a – były raczej zręcznościowymi shooterami, podczas gdy edycja PC miała zachować taktyczne korzenie serii. Prace nad nią jednak przedłużały się i opóźniały aż wreszcie, na początku kwietnia tego roku Ubisoft oficjalnie oświadczył, że gra nie ukaże się na PC. W oficjalnym oświadczeniu czytamy „*To nie była łatwa decyzja. Nie chcieliśmy ryzykować wydawania gry, która nie spełni wysokich oczekiwań lojalnych fanów serii Ghost Recon. Ponieważ trwają prace nad grą Ghost Recon 3, niezbędne okazało się zaangażowanie części naszych programistów do tego projektu. W związku z tym doszliśmy do wniosku, że w interesie graczy jest zawieszenie prac nad grą Ghost Recon 2*".

nielegalnych imigrantów, narkotyków i innej kontrabandy na całym kontynencie amerykańskim. Podczas ceremonii podpisywania tej międzynarodowej umowy na salę wdzierają się bojówki – to wojskowy pucz! Efekt – wojna domowa w Meksyku. Tajny oddział amerykańskiej armii, Duchy, trafiają na linię frontu, by zapewnić bezpieczeństwo głowom państw i wesprzeć siły wojskowe lojalne wobec dawnego rządu w walce z buntownikami. Niestety amerykański prezydent wpada w ręce rebeliantów...

Ulice eksplodują

Kilkanaście miesięcy temu Ubisoft zmienił politykę wydawniczą i wszystkie tytuły firmowane charakterystycznym logo są od tamtej pory w każdym elemencie wyprodukowane jak wysokobudżetowy, hollywoodzki film akcji. Świadczy o tym także fabuła nowego Ghost Recona – emocjonująca, dorosła, dotykająca żywych kwestii, rozgrywana w egzotycznych lokacjach.

Umiejscowienie akcji w Meksyku, a dokładniej w Mexico City, największym i jednym z najbardziej fascynujących miast na świecie, pozwoliło również na przeniesienie rozgrywki z mało ciekawych plantacji trzciny cukrowej i ryżowych poletek (gdzie „działy się" wcześniejsze części serii) do miejskiej, ulicznej scenerii. Co prawda, może się wydawać, że dzięki temu cykl Ghost Recon traci charakter i bardziej przypomina gry typu S.W.A.T. 4 czy nawet Rainbow Six - tak jednak nie jest. Po pierwsze, dzięki temu zabiegowi gra zyskuje na atrakcyjności, a po drugie, toczone na niewielką skalę, dyskretne misje oddziałów Rainbow Six czy SWAT, których nadrzędnym celem jest ochrona życia cywilów, nijak mają się do otwartej wojny toczonej na wielką skalę w Ghost Reconie 3. Tu ładunki wybuchowe nie wysadzają zaryglowanych drzwi – wysadzają całe budynki.

Duchy nawiązują łączność

The Ghosts, Duchy, jednostka, której członkowie są bohaterami gry, to oddział niezwykły, korzystający z najnowocześniejszych osiągnięć nauki. Twórcy gry wymyślili na jego potrzeby niemal nową doktrynę wojenną o nazwie Integrated Warfighter System, która obejmuje wykorzystanie kombinowanych technologii cyfrowych i militarnych na polu walki. Na pewno przeczytacie o tym w instrukcji gry, teraz ważniejsze jest to, jak IWS wpływa na rozgrywkę. Przede wszystkim zastosowanie tego „systemu" objawia się w widocznym w lewym górnym rogu ekranu okienku o nazwie Cross-Com. To jak gdyby ekran w ekranie, dodatkowa kamerka, która rejestruje i przekazuje na wizję wydarzenia rozgrywające się gdzie indziej.

Kompas w oku

W zależności od ustawień, w Cross-Comie możesz oglądać satelitarny widok z pola walki, widok z kamer bezzałogowych urządzeń szpiegowskich czy to, co widzą inne oddziały walczące po twojej stronie. To coś w stylu trybu Commander nowego Battlefielda, tyle że wciśnięte w małe okienko w rogu ekranu. Tu jednak, podobnie jak w innych dziedzinach życia (ekhm...), liczy się nie wielkość, a technika – Cross-Com nie tylko daje ci rozeznanie w tym, co dzieje się na polu walki, ale również pozwala na wskazywanie celów bateriom artylerii, helikopterom szturmowym czy wydawanie rozkazów podkomendnym. **Zdaniem twórców gry, tak właśnie będą wyglądały konflikty przyszłej dekady.**

Równie futurystycznie prezentuje się zresztą cały ekran gry – to, co widzi członek Ghosts. Podobnie jak w Republic Commando, Rainbow Six: Lockdown i S.W.A.T. 4 cały interfejs „sprzedany" jest jako HUD wyświetlany na oku żołnierza, zawierający wszelkie niezbędne informacje.

20 godzin wojny

Gra zapowiadana jest na Boże Narodzenie 2005 roku na PC-ta, wszystkie obecne konsole oraz Xboxa 360 (tutaj data premiery - by nie zdradzać zbyt wcześnie tego, co i tak jest tajemnicą poliszynela - określona jest jako „równoległa z premierą platformy"). Pozostało więc mało czasu, szczególnie biorąc pod uwagę to, jak niewiele w sumie elementów gry pokazano do tej pory i jak skąpe są informacje na jej temat. Poza tym, co przeczytaliście do tej pory, wiemy jeszcze tylko tyle, że kampania dla jednego gracza będzie zawierała **12 misji, każda z 5-6 zadaniami do wykonania, które łącznie mają zająć około 20 godzin czasu gry.** Dodatkowo będziemy mogli zagrać w kampanię maksymalnie dla czterech graczy współpracujących w trybie co-op – ona również będzie się składać z dwunastu misji. Na razie jednak nie wiadomo, czy tych samych, co w trybie single, czy zmodyfikowanych. Twórcy gry obiecują też, że po jej premierze pojawią się pojedyncze misje, które będzie można ściągnąć z Internetu.

Tom Clancy's Ghost Recon 3 to gra, na którą warto czekać. Jest to również dowód na to, że w tym roku na targach E3 zobaczymy przyszłość gier komputerowych i gier wideo, a przed Gwiazdką niezbędny okaże się kolejny, poważny upgrade sprzętu. To jednak normalna cena postępu – panie i panowie, prawdziwy przełom jest tuż, tuż. **|CDA|**

PRODUCENT: NIVAL INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: CENEGA
DATA PREMIERY: POCZĄTEK 2006
WWW.MIGHTANDMAGICGAME.COM

HUT SĘDZIMIR | PRZEGLĄD GIER Z UBISOFT

Jedna z najbardziej klasycznych gier fantasy po dłuższej przerwie wraca na nasze komputery, dodając do starej – choć jeszcze bardziej ulepszonej – grywalności, całkowicie nową oprawę graficzną. Czy wejście w trzeci wymiar nie zaszkodzi „hirołsom"?

Wszyscy ci, którym tego typu zmiany kojarzą się wyłącznie z dorabianiem do starej gry efektownej grafiki kosztem prac nad mechaniką rozgrywki, mogą odetchnąć ze spokojem. **Kultowa seria Heroes of Might & Magic V trafiła w dobre ręce** – pracuje nad nią rosyjskie studio Nival Interactive, czyli twórcy tak doskonałych produkcji jak obie części Etherlords czy niedawnego ulubieńca naszej redakcji, gry Silent Storm i jej dodatku Sentinels. Nazwa producenta gry jest gwarancją wysokiej jakości finalnego produktu – spośród ośmiu gier stworzonych przez to studio na przestrzeni ostatnich 7 lat każda zebrała najwyższe oceny i wiele wyróżnień pism branżowych w Rosji, Europie i USA.

Etherlords III?

Rzecz najciekawsza w HOMM V, jednocześnie ten element gry, w którym **najbardziej widoczna jest zmiana w oprawie graficznej, to bitwy**. To, jak wyglądają one teraz, nasuwa jednoznaczne skojarzenia z serią Ehterlords, a co za tym idzie – również grami Final Fantasy VII i VIII, które jako pierwsze pokazały na PC sposób rozgrywania bitew między bohaterami i kreaturami wprost z kart powieści fantasy. **Bitwy toczą się oczywiście w systemie turowym**, gracze na zmianę wydają polecenia oddziałom. Zmienił się sposób prezentacji samej wymiany ciosów, która jest teraz przedstawiona bardzo barwnie – **najpotężniejsze uderzenia i czary mają własne, długie animacje**, które pozwalają odczuć ich siłę. Na szczęście rosyjscy programiści zachowali tutaj umiar i wszystkie te efektowne scenki trwają zwykle nie więcej niż kilka sekund, walki toczą się więc szybko, cały czas trzymają w napięciu i niepewności, co do ich ostatecznego wyniku (komputerowe AI potrafi wyciągnąć z rękawa asa w postaci nagle wezwanego sprzymierzeńca czy wyjątkowo dewastującego czaru). Jak twierdzą twórcy gry, dzięki tym zmianom *„szachownica zamieni się w pole bitwy pełne życia i śmierci"*.

Trójwymiarowe miasta

Twórcy gry wykorzystali nowy silniczek graficzny i oferowane przez niego możliwości nie tylko w bitwach. Przepięknie wyglądają miasta – najważniejsze punkty na mapie, w których wszelkie zmiany i modyfikacje widoczne są na pierwszy rzut oka w formie wyrastających wokół centralnego zamku dobudówek, wieżyczek, umocnień itd. By ułatwić nawigację w mieście, gracze mogą przenosić się do odpowiednich budynków na dwa sposoby – albo klikając je w widoku 3D, albo wybierając ikonki znajdujące się w prawym dolnym rogu ekranu. Potęgę miasta widać również na ekranie mapy, bo i tu, choć mniej szczegółowo, widoczna jest większość budynków i fortyfikacji.

Siły zła są „be"!

Fabuła HOMM V nie jest jeszcze dokładnie znana – ujawniono jedynie jej zarys, zgodnie z którym – nie spodziewajcie się większych niespodzianek – krainę zaczęły nagle dręczyć ataki armii demonów, które pojawiły się niespodziewanie i nie wiadomo skąd. Bohaterowie muszą złączyć szeregi, by odeprzeć atak sił Zła, a jednocześnie obronić swoją frakcję przed dominacją ze strony konkurentów. Równie nieprecyzyjne informacje dotyczą innych elementów gry. W chwili obecnej mówi się o **40 rodzajach jednostek i zbliżonej liczbie czarów czy sześciu kampaniach dla jednego gracza składających się łącznie z 30 misji**. Pojawi się też oczywiście moduł przeznaczony do zabawy dla wielu graczy, na który składa się pięć różnych trybów gry rozgrywanych przez Internet, sieć lokalną lub nawet na jednej maszynie (wtedy gracze zamieniają się po prostu przy komputerze i na zmianę wydają polecenia). Do gry będzie również dołączony edytor map i scenariuszy, można się więc spodziewać, że społeczność fanów serii wykorzysta te narzędzia do tworzenia własnych kampanii.

Złożone gry strategiczne, takie jak HOMM V, ocenić można tak naprawdę dopiero po dłuższym czasie spędzonym z ostateczną wersją ich kodu. Tutaj diabeł tkwi w szczegółach. Na tym etapie prac jednak widać, że **mimo rewolucyjnych zmian w oprawie graficznej twórcy gry zadbali o to, by zachować te elementy rozgrywki, które sprawiły, że seria HOMM ma prawdziwie kultowy status**. To w tej chwili najważniejsze – a do gry na pewno będziemy wracać jeszcze wielokrotnie, informując o kolejnych postępach prac nad nią. **[CDA]**

KAJKO i KOKOSZ
Szkoła latania
SZKOŁA LATANIA TO GRA PLATFORMOWA 3D OPARTA NA KULTOWYM KOMIKSIE J. CHRISTY O PRZYGODACH DWÓCH DZIELNYCH WOJÓW.
W GRZE ZNAJDZIESZ
• 9 ZRÓŻNICOWANYCH POZIOMÓW
• 2 POSTACIE DO WYBORU
• CIEKAWĄ FABUŁĘ
• PIĘKNE, KOLOROWE LOKACJE
• ŚWIETNĄ GRAFIKĘ 3D
WWW.PLAY.PL
GRY TAŃSZE NIŻ Kradzione ▸ PLAY.PL
BIEGAJ!
WALCZ!
LATAJ!
WWW.KAJKO.PLAY.PL
KAJKO I KOKOSZ Szkoła latania PEŁNA WERSJA
SPIDI LITERKI PEŁNA WERSJA
INTERNET NIANIA PEŁNA WERSJA
POLSKA PREMIERA
19,90 zł
POLECA INTERIA.PL
POLECA telewizja itv
SZUKAJ W SKLEPIE!
19,90 zł
KAJKO I KOKOSZ Szkoła latania DELUXE
AQUA DIGGER 3D GRATIS!
29,90 zł
SZUKAJ W KIOSKU!
2CD
Zawiera pełne wersje:
MALUCH RACER 2
FIRE FIGHTER
PIRATE PLANET
INTERNET CLEANER 2005
FIREWALL PRO 2005
...itd
Max Game 3-4/2005
19,90 zł
SZUKAJ JUŻ W KIOSKU!
1CD
GAMER
Pełne wersje:
WANTED GUNS PL
(Strzelanka kowbojska 2004 roku)
PACIFIC WARRIORS 1
3D American Pool
Piłka nożna PL
Mahjongg Turbo PL
4,90 zł
GAMER 4-5/2005
SZUKAJ JUŻ W KIOSKU!
5 pełnych wersji!
EXTATIC ELECTRIC CITY
CLUBBING CD
TECHNO * TRANCE * ELECTRO
5,00 zł
Płyta AUDIO - 21 kawałków!
eXTATIC - Electric City
Ponad 70 minut TECHNO-TRANCE-ELECTRO.
Zawiera "WALK ALONE"
Szukaj w swoim kiosku: Clubbing CD 2/2005

- PRODUCENT: UBISOFT MONTREAL
- WWW.UBI.COM
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- DATA PREMIERY: LISTOPAD2005

HUT SĘDZIMIR | PRZEGLĄD GIER Z UBISOFT

PRINCE OF PERSIA: KINDRED BLADES

Z kolorowego Sindbada z Sands of Time Książę Persji zamienił się w szorstko ociosanego przez życie twardziela w Warrior Within. Kolejna część wskrzeszonej trzy lata temu sagi Prince of Persia wraca do korzeni, zachowując jednak dzikość i brutalność poprzedniego oblicza gry.

Z czasem lepiej nie igrać. Książę Persji, jak żaden inny bohater gry komputerowej, doświadcza tego na własnej skórze. Po uwolnieniu omyłkowo pradawnej klątwy, a potem próbie odwrócenia jej działania – cofając czas, budzi zawirowania w czasowym kontinuum, czego konsekwencje stają się z każdą kolejną odsłoną gry coraz gorsze. Nie inaczej będzie w Prince of Persia: Kindred Blades.

Dwie twarze Księcia

Fabuła gry zaczyna się w tym miejscu, w którym skończył się Warrior Within. Prince opuszcza Wyspę Czasu i wraca do rodzinnego Babilonu, wraz z piękną Kaileeną. Podczas podróży zaczyna słyszeć tajemniczy głos, najwyraźniej należący do kogoś, kto dobrze zna samego Księcia i jego wcześniejsze przeżycia. Tym kimś jest Dark Prince, Mroczny Książę – alternatywna wersja głównego bohatera: zła, podstępna, zrodzona jako odpowiedź rzeczywistości na manipulacje, jakim poddawał jej Książę. To nie koniec kłopotów – po przybyciu do portu okazuje się, że Babilon trawi wojenna pożoga, a Książę wcale nie jest mile widziany we własnej ojczyźnie. Zostaje pojmany i uwięziony. Ratująca go Kaileena po raz kolejny uwalnia Piaski Czasu. Bohater ucieka, ale **na każdym kroku jest ścigany nie tylko przez ludzi, ale także demoniczne bestie i... Mrocznego Księcia**, który powoli zaczyna przejmować kontrolę nad duszą swojego szlachetnego odpowiednika.

Wojownik i akrobata

Najważniejsza nowość Kindred Blades to pojawienie się drugiej grywalnej postaci – jest nią właśnie Dark Prince. Jak łatwo się domyślić, Książę i jego diaboliczne alter ego mają się różnić stylem walki (ten drugi będzie obchodził się z przeciwnikami w sposób daleko bardziej brutalny), używanymi rodzajami broni (w grze pojawi się m.in. garota!!!), a nawet rodzajem wykonywanych akrobacji. Tego jeszcze dokładnie nie potwierdzono, najprawdopodobniej jednak **Dark Prince będzie potężniejszym, lepiej wyszkolonym wojownikiem, podczas gdy Książę lepiej będzie sobie radził w skokach, bieganiu po ścianach itd.** Wygląd Księcia będzie nawiązywał do tego, który znamy z Warrior Within, podczas gdy Dark Prince – poza tym, że ubrany niemal w całości na czarno – będzie się wyróżniał białymi, długimi włosami wirującymi podczas walki.

Ulice Babilonu

Akcja Kindred Blades prawie w całości toczyć się będzie w starożytnym mieście Babilon, a więc w miejskich lokacjach dotąd niemal niespotykanych w najnowszych grach z cyklu. W mieście, i wokół niego, toczy się wojna, budynki są więc trawione przez pożary, wszędzie unosi się dym. Fragment jednego z poziomów, jaki zaprezentowano dziennikarzom, wyglądał fenomenalnie – Książę przeskakiwał z dachu na dach, fruwał nad bocznymi, opuszczonymi alejkami, a w tle cały czas rozpościerała się niesamowita panorama starożytnego miasta, którego większa część płonęła. Klimat tej lokacji był niesamowity. Przeniesienie akcji gry do miasta oraz zastosowany w niej pomysł fabularny (Książę – ścigany uciekinier) doprowadziły do tego, że w Kindred Blades **mają się również pojawić elementy skradanki**. Jak powiedział Yannis Mallat z zespołu przygotowującego grę *„nasz stealth będzie jednak zupełnie inny od tego, co kojarzy się graczom z tym słowem. Prince będzie musiał uważać, by nikt go nie dostrzegł, ale akcja cały czas będzie szybka, dynamiczna. Będzie to szybki stealth, jakiego jeszcze w grach nie było"*.

Nowe po staremu

Twórcy gry obiecują oczywiście również **bardziej rozbudowany system walki i akrobacji** – i rzeczywiście podczas prezentacji mieliśmy okazję zobaczyć kilka nowych ruchów. Nowe ewolucje Książę będzie mógł wykonywać m.in. wisząc na linie. Skradankowe elementy gry sprawiły, że pojawią się w niej również ciosy, takie jak zeskok ze ściany na przeciwnika zakończony szybkim, krytycznym i zabójczym pchnięciem ostrza. Choć zapowiada się to bardzo brutalnie, raczej w stylu Warrior Within niż Sands of Time, zespół odpowiedzialny za grę jednak utrzymuje, że od strony wizualnej będzie się ona plasować gdzieś pośrodku między tymi produkcjami. Mają również powrócić pewne pomysły z Sands of Time, m.in. rozpoczynające kolejne sekcje gry wizje przedstawiające przyszłe wydarzenia.

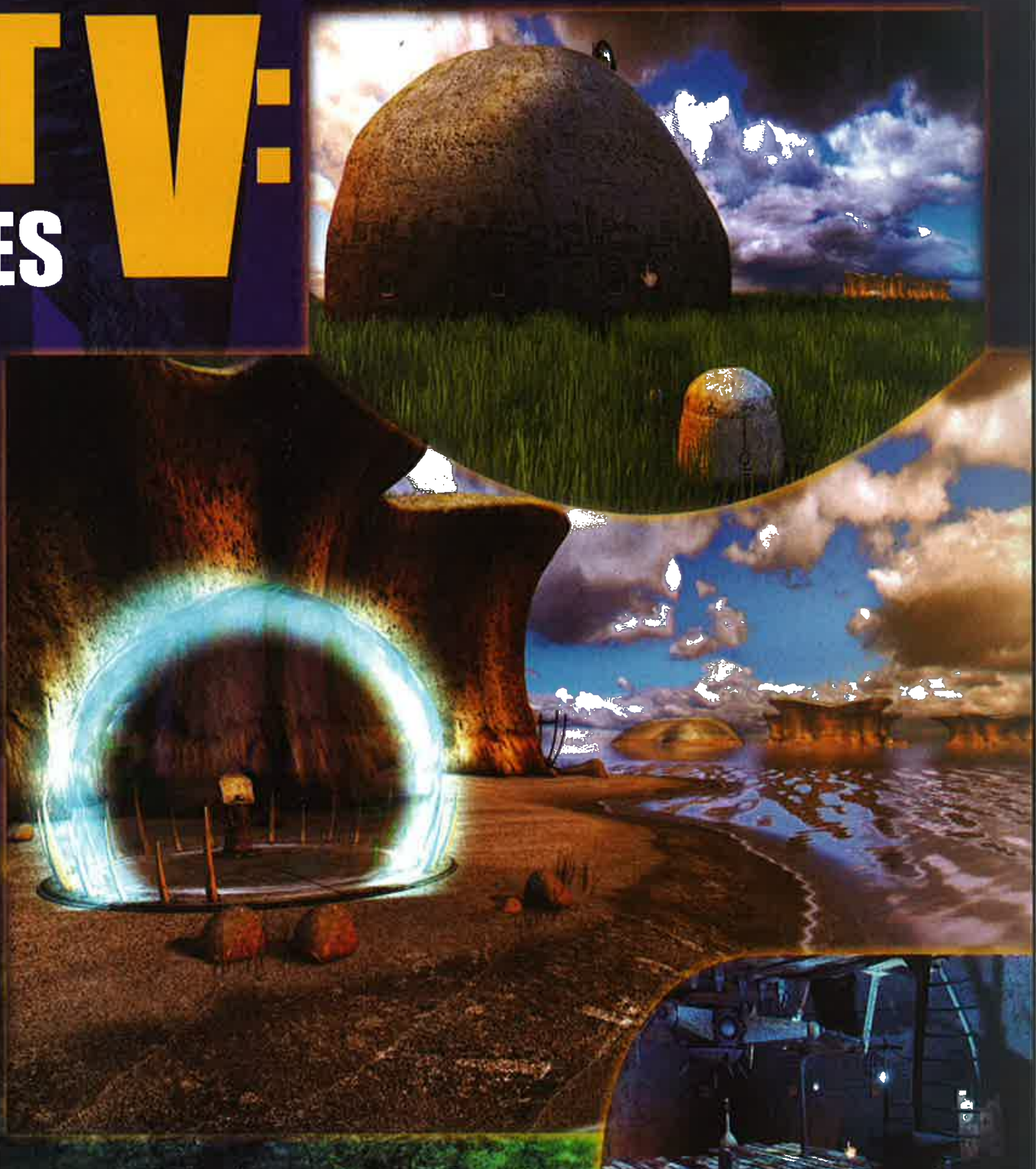
Kindred Blades nie będzie ani tak rewolucyjnym odkryciem jak Sands of Time, ani tak nieoczekiwaną ewolucją jak Warriors Within. Czeka nas po prostu wyśmienita gra akcji zamykająca wszystkie wątki trylogii, pozbawiona większych eksperymentów, za to doszlifowana do perfekcji. Czekamy! |CDA|

PRODUCENT: CYAN WORLDS
DYSTRYBUTOR: CENEGA
DATA PREMIERY: JESIEŃ 2005

HTTP://MYST5.UBI.COM

HUT SĘDZIMIR | PRZEGLĄD GIER Z UBISOFT

MYST V: END OF AGES



Wszystko, co dobre, musi się skończyć. Również seria Myst – cykl gier przygodowych, które zrewolucjonizowały gatunek i przyczyniły się do wzrostu popularności płyt CD w czasach, kiedy podstawowym nośnikiem danych były dyskietki. End of Ages jednak kończy sagę w wielkim stylu.

Jak przystało na koniec wielkiego cyklu, jego ostatnia część bardzo intensywnie sięga do przeszłości, dokładniej zaś do dwóch pierwszych części serii. Myst V: End of Ages powstaje w studiu Cyan Worlds, tym samym, które stworzyło oryginalnego Mysta, a później jego kontynuację o tytule Riven. Gra zaczyna się w tym samym miejscu, w którym skończyła się pierwsza część sagi, a zaczynała druga. End of Ages ma też zmienić proporcje pomiędzy czasem, jaki gracze poświęcają na rozwiązywanie zagadek, a tym przeznaczanym na eksplorację. Jak mówi Rand Miller, twórca całej serii zaangażowany również w prace nad jej ostatnią częścią „*w End of Ages wracamy do tego, co tak spodobało się graczom w oryginale*".

Świat się kończy

Gra zaczyna się w tym samym pomieszczeniu, w którym zaczynał się Riven. Drzwi, które wcześniej były zamknięte, są teraz otwarte, gracz więc zapuszcza się w ukryte za nimi korytarze. To dziwne miejsce, równie nierzeczywiste jak wszystkie lokacje zaprezentowane w całej serii – jego wygląd jednak nie budzi takiego niepokoju jak coś zupełnie innego – sylwetki tajemniczych, milczących stworów obserwujących gracza z zachowaniem bezpiecznego dystansu. Kim są? Tego niestety nie wiemy, szybko jednak się okazuje, że ich zachowanie związane jest z historią rodziny Atrusa, twórcy tytułowych Wieków, krain zapisanych na kartach książkowych tomów, do których przenosiliśmy się we wszystkich wcześniejszych częściach cyklu. Choć fabuła End of Ages ma się koncentrować na postaci o imieniu Yeesha, córce Atrusa, w tej części gry już dojrzałej, choć wciąż młodej i bardzo ekscentrycznej (szalonej?) kobiety, gracze staną w grze przed wyborem podobnym do tego, jakiego musieli dokonać w pierwszej części sagi. Należało wówczas zadecydować, który z dwóch braci, synów Atrusa, mówi prawdę. Od tego wyboru zależeć będzie przebieg całej gry i jej zakończenie.

Stary, lepszy świat

Sposób prowadzenia rozgrywki nie będzie się znacząco w End Of Ages różnił od tego, co znamy choćby z wydanej w ubiegłym roku gry Myst IV: Revelations. W podobny sposób będziemy się przemieszczać po świecie gry (klikając myszką kierunek, w którym chcemy pójść), zachowany zostanie system pomocy (teraz nieco zmodyfikowany, bardziej zintegrowany ze światem gry) oraz możliwość wykonywania dowolnie opisywanych zdjęć lokacji, które jednocześnie służyć będą jako zapisane stany gry. **Możemy liczyć oczywiście na udoskonaloną oprawę graficzną** (dużo lepsze mają być przede wszystkim efekty pogodowe), bardziej realistyczny będzie również system animacji twarzy postaci.

Kamienna tabliczka

Nowinką, pierwszą właściwie tak poważną w całej dziesięcioletniej już historii cyklu, jest wprowadzenie kamiennej tabliczki, za pomocą której gracz będzie mógł komunikować się z tajemniczymi stworami towarzyszącymi mu od początku zabawy. Działa to w ten sposób, że na tabliczce rysuje się myszką kształty symbole (w grze będzie około 20 takich znaków), następnie kładzie się ją na ziemi i odsuwa na kilka metrów. Zachęcony tym stwór podchodzi do tabliczki, bada jej zawartość i jeśli rozumie wyryte na niej inskrypcje, wykonuje odpowiednie polecenie. Rand Miller jest szczególnie dumny z systemu interpretacji symboli rysowanych przez graczy – twierdzi, że dzięki zastosowaniu w nim sieci neuronowych bezbłędnie odczytywane są wszystkie gesty, nawet te narysowane niechlujnie, zajmujące tylko niewielką część tabliczki itd.

Myst V: End of Ages zabierze nas do 6-7 krain – tytułowych Wieków – z których kilka ma nawiązywać do rzeczywistych miejsc stworzonych przez ludzką cywilizację na naszej planecie (jest to podobno uzasadnione fabułą gry). Zbudowana wokół ciekawie zapowiadającej się historii, zamykającej wszystkie nierozwiązane wątki z wcześniejszych gier, najnowsza odsłona cyklu może się okazać jego najlepszą częścią. **Czy tak będzie, przekonamy się już jesienią!** |CDA|

- PRODUCENT: UBISOFT
- WWW.UBI.COM
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- DATA PREMIERY: LATO 2005

HUT SĘDZIMIR | PRZEGLĄD GIER Z UBISOFT

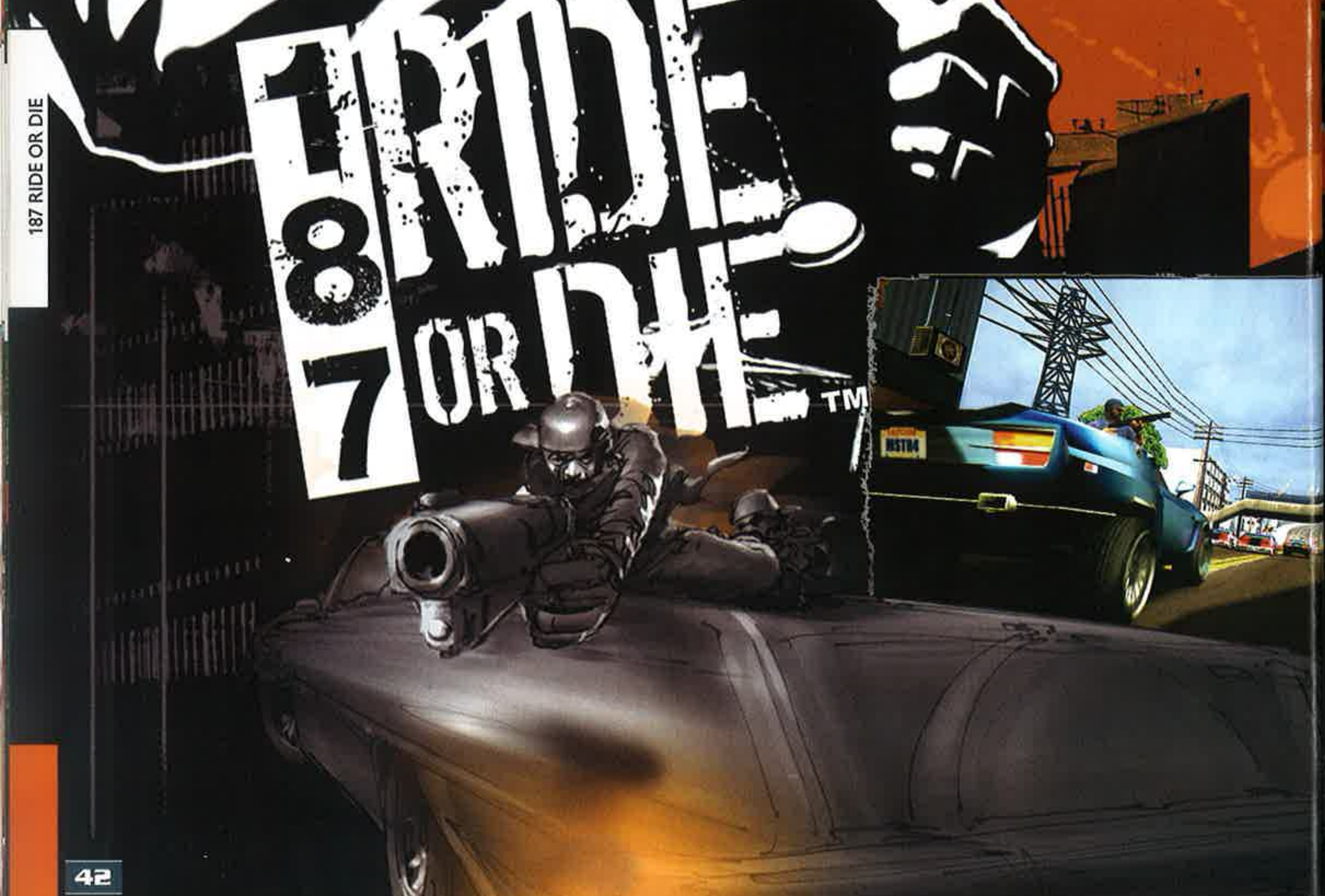
Kiedyś, by dać sobie radę w miejskiej dżungli, gangsterzy musieli mieć tylko cięty język, harde spojrzenie i twarde pięści. Dziś to za mało. Jeśli chcesz przeżyć, musisz mieć ciężką artylerię, szybki samochód i gang gotowych na wszystko panienek. Tak to przynajmniej wygląda w 187 Ride or Die.

Chociaż łatwo dowcipkować na temat przesadnej stylizacji gry, jej
ulicznego charakteru i slangu, jakim posługują się jej bohaterowie – tych
jej elementów, które są wyraźnym efektem kalkulacji ludzi od marke-
tingu (weźmy popularną muzykę hip hop, dorzućmy gangsterską
opowieść, szybkie panny i piękne samochody), pojawienie się 187
Ride or Die na PC może być niemałym wydarzeniem. **Takiej gry na
piecu nie było już bowiem od dawna.**

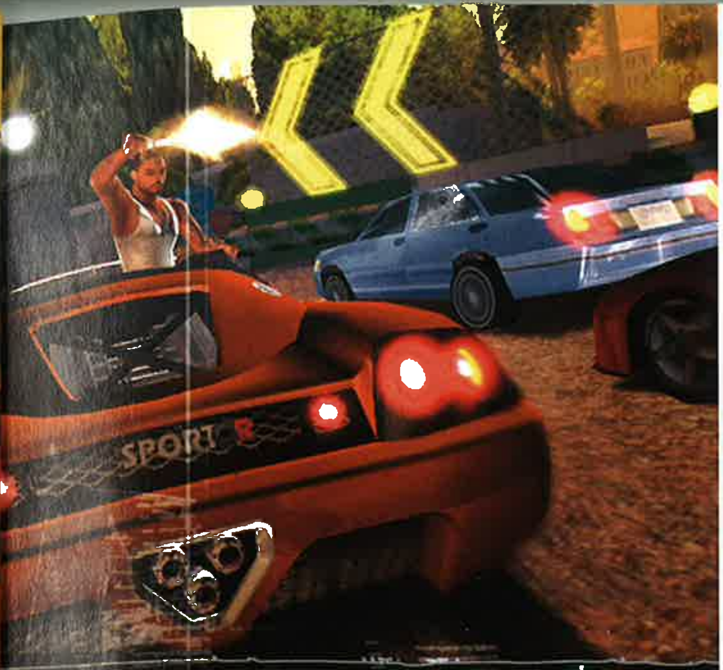
Wojna gangów

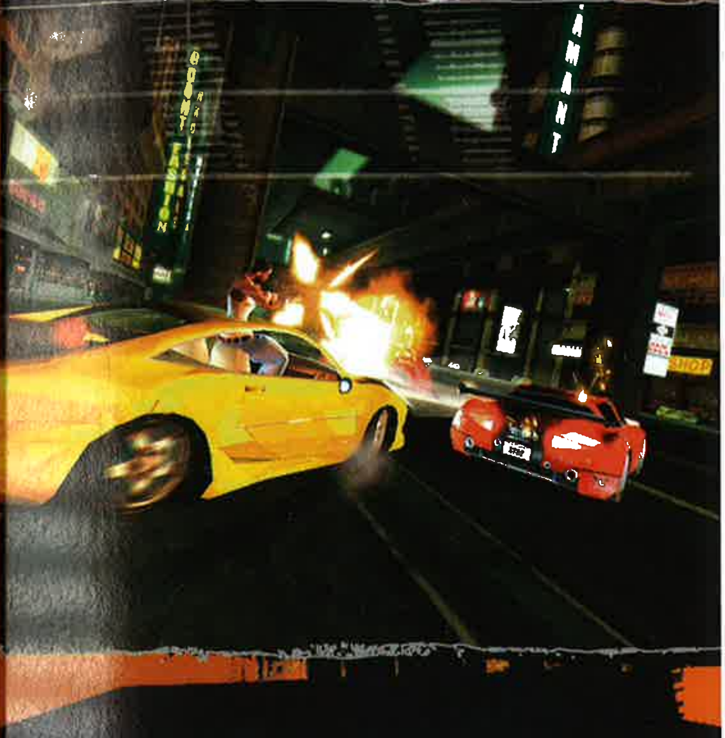
187 Ride or Die to dość nietypowe połączenie samochodówki
187 Ride or Die to dość nietypowe połączenie samochodówki
ze strzelanką – gra, w której nie zawsze najważniejsze jest to, na
którym miejscu dojedziesz do mety. Czasem liczy się to, że w ogóle
uda ci się dojechać. **Jej fabuła skrojona jest z myślą o małolatach
zapatrzonych w teledyski gwiazd hip hopu.** Oto mamy dwóch
walczących ze sobą O.Gs (skrót od Original Gangsta – terminu,
jakim określało się w przestępczej hierarchii Los Angeles kogoś,
kto zabił już człowieka). Jeden z nich, Cortez, to rasowy cwaniak,
który wszędzie pojawia się w towarzystwie czterech uzbrojonych
po zęby prostytutek. Drugi to Dupree, facet wychowany jeszcze
według starych gangsterskich zasad, od czasu do czasu wierzący
jeszcze w pojęcia, takie jak „szacunek", „honor" itd.

Bohater gry to z kolei Buck – młokos, który w wyniku zbiegu okolicz-
ności, staje się głównym sprzymierzeńcem Dupree w wojnie gangów.
W pracach nad grą uczestniczy reżyser Mitch Rich (ma na koncie
dwa mało znane filmy, nakręcone głównie dla czarnej publiczno-
ści), który zajmuje się zasadniczo przygotowaniem animowa-
nych przerywników. W główne postacie wcielają się aktorzy
Larenz Tate (znany przede wszystkim z filmu „Menace II
Society") oraz raper Guerilla Black. Listę sław za-
myka Ali Kojori – producent gry, który wcześ-
niej pracował przy tytułach, takich jak Need
For Speed: Underground oraz wyda-
nych tylko na konsole Def Jam Van-
detta, NBA Street i Fight Night.



187 RIDE OR DIE





Strzelanie z automatu

Główny tryb gry to zestaw kilkudziesięciu misji ułożonych w kompletną gangsterską historyjkę. W zależności od przedstawionych w niej wydarzeń, cele kolejnych z nich są różne, zawsze jednak wyglądają dość podobnie – na ekranie widzisz samochód, w nim dwie osoby (zazwyczaj bohater plus panienka, żeby było bardziej młodzieżowo), jedna z nich prowadzi auto, druga zaś strzela wychylając się przez okno lub szyberdach. Co ciekawe, **obie te czynności należą do gracza**, co wymaga dużej koncentracji i skupienia. Na szczęście autorzy gry ułatwili nieco zabawę tworząc taki system sterowania, w którym celowanie odbywa się automatycznie. Na konsolach ma być również możliwe całkiem swobodne mierzenie do celu z wykorzystaniem dwóch gałek joypada. Nie wiadomo jednak, czy ten system sterowania znajdzie się również w PC-towej wersji gry.

Jazda z botami

Poza misjami związanymi z trybem fabularnym możliwe będzie również rozegra- nie pojedynczych wyścigów, a właściwie nie tyle wyścigów, co „pojedynków" – po- za zwykłą jazdą do mety wśród trybów dodatkowych znajdą się również takie, które będą przede wszystkim stawiały na walkę, np. Death Race (wyścig połączo- ny z eksterminacją przeciwników), Cop Chase (ucieczka przed policjantami) i Assassination (polowanie na jednego konkretnego przeciwnika). W ten sposób grać będzie można zarówno w pojedynkę, z przeciwnikami kierowanymi przez komputer, jak i przez Sieć. Biorąc pod uwagę atrakcyjność takich samochodowych pojedynków, multiplayer 187 Ride or Die może zdobyć niemałą popularność.

Jeśli podobał ci się model jazdy i oprawa graficzna Need for Speed: Undeground 2 (gra Ubisoftu wygląda bardzo podobnie do tej produkcji), ale brakowało ci w niej żywszej akcji, 187 Ride or Die na pewno ci się spodoba. **To po prostu solidna dynamiczna gra akcji** – a takich na PC wciąż brakuje. **[CDA]**

THE WITCHER

DATA PREMIERY: ZIMA 2005
PRODUCENT: CD PROJEKT RED
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
INTERNET: WWW.THEWITCHER.COM

Tłoczno dziś. Tu w karczmie... Ludu mrowie. A wy nowi tu, w Wyzimie? Takem myślał. Nie, nie pytam, bo mus mi wiedzieć, co zamierzacie. Wolniście przecie i dorośli. Zrobicie, jak zechcecie. Nie, ja pytam, bo wiele godzin nam zejdzie, nim bramy rankiem otworzą.

Paskudne piwo tu dają, nieprawdaż? Aż gębę wykrzywia i pić się nie chce. To może opowiem o tym i owym, co by czas spędzić, co by się nie nudzić. Ale nie tam żadne historyje cudaczne – jeno nasze, swojskie. O Wyzimie opowiem. I o wiedźminie słynnym. Siednijcie se tedy wygodnie, cne panie i możni panowie, wygodnie, bo mam o czym opowiadać. Ano, mam. Byłem tam, gdzie trza, kiedy trza było być. Widziałem wiele. Nie wszystko – wiedźmin to trudny gość, nie słuchać mu próśb, nie bać gróźb. Powie, ile powie, zrobi, co sobie umyślił i pójdzie precz. Fachowiec. Profysjonał, znaczy.

WIEDŹMIN

Jaki wiedźmin, pytacie? Jeden przecie prawdziwy wiedźmin jest w naszym utrapionym świecie. **To Geralt, Geraltem z Rivii albo Białym Wilkiem zwany.** Najsłynniejszy to między łowcami potworzy, najznamienitszy! Jedni mówią – dobry człek, o przyjaciół dbający, taki, co to w biedzie zawsze innemu dopomoże. Inni – że to mutant, dziwoląg, morderca bez czci i wiary. Ja tam nie wiem. Jam wiedźmina nie raz widział. Dla mnie wiedźmin to rębajło zawołany, charakternik nie lada, chutnik... ekhm. Tak, widziałem Geralta, Geraltem Rivem zwanego, nie raz i nie dwa razy. On to przecie strzygę, znaczy się królewnę salwował tu, w Wyzimie, przed laty. Smoka nawet pono ubił! Bają, że złota była gadzina! Prawią też jednak, że w Blaviken rzeź urządził taką, iż dzieci tam po dziś dzień Rzeźnikiem straszą... Znacie zresztą te historie, wiem przecie. Niejaki Sapkowski zgrabnie je piórem ujął.

I pewnikiem znacie też opowieść o Geralcie i Cirilli – Zirael w starszej mowie – Jaskółce, co to się Sokoliczką zwała. Wiecie, jak szukał jej, a ona jego, wśród wojny, drogi swe krwią znacząc. I patrzcie, dziw jaki. Mówili przecie, że wiedźmin nie żyje. Przysięgali, że nie żyje – że zległ był w swej rodzinnej Rivii. On i czarodziejka jego – Yennefer. A tu co? **Żyje ci on. I ma się dobrze.** I rezun jaki był, taki jest, a tymi swoimi mieczami to robi tak, że bardziej słychać, niż widać!

Pomnę jeno, jak mówił mi kum, że **uczyć się miał na nowo**, bo od rany śmiertelnej (niemal) swój kunszt i wiedzę utracił. Że wrócić musiał do wiedźmińskiego siedliszcza – Kaer Morhen je zwą. I że uczył się tam, na Szlaku znów stawał, lekcje walki brał. Łeż to jednak pewnikiem, bo przecie w Kaer Morhen dawno nie masz nikogo prócz starego Vesemira. A z tego każdy wie, żaden fechmistrz. Ot, dziad stary, starszy pewnie niż ja... Co on uczyć może? Jak kolana wódką od *romantyzmu* nacierać? Dziewki za tyłek łapać? Ale co mi tam – com usłyszał, wam powtarzam.

MIECZ PRZEZNACZENIA

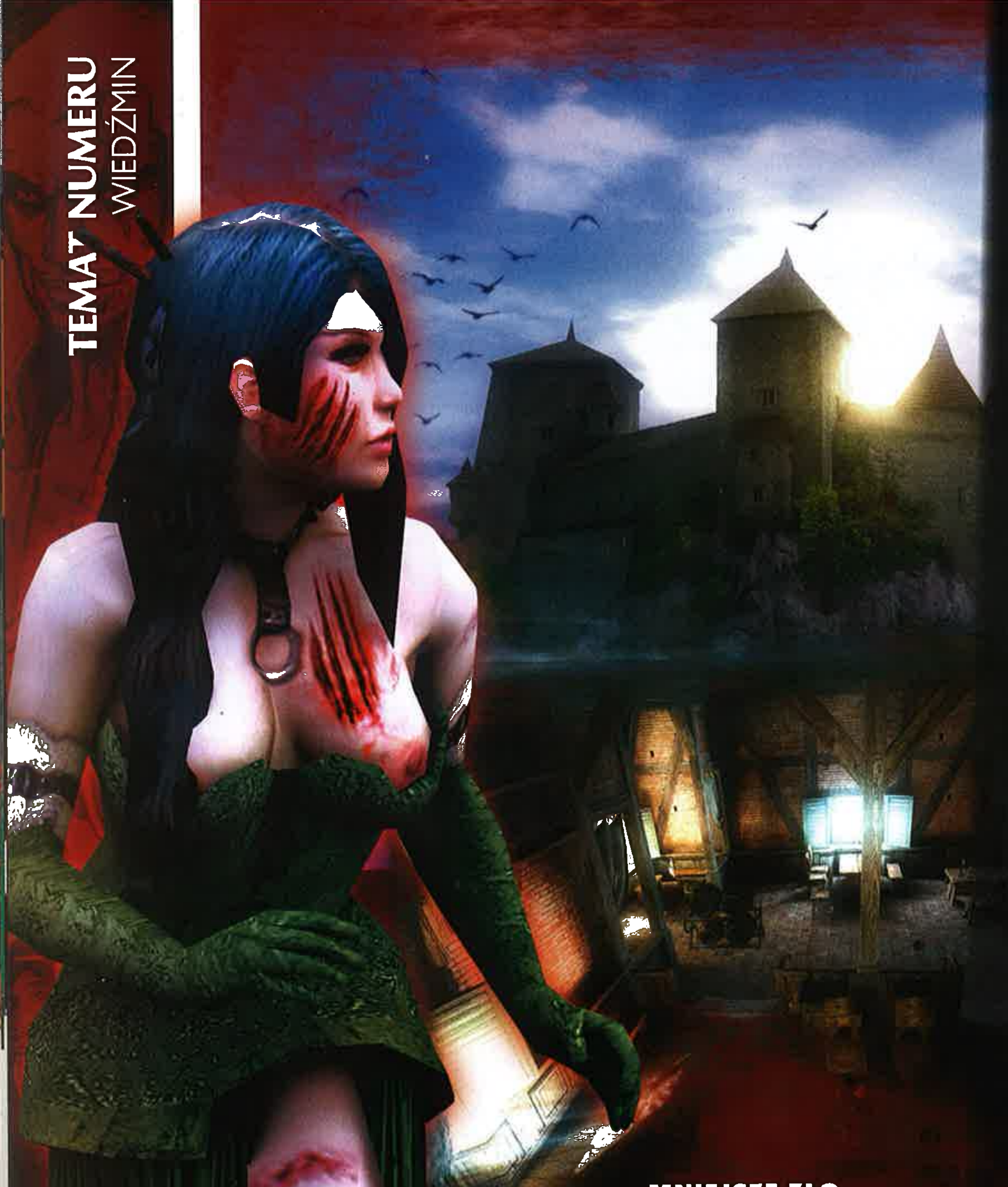
Nie, wina nie odmówię. Gorąc dziś taki... W gardle sucho jak na gościńcu. I kurz, co osiadł na obydwu, ten sam... A miecze... **Miecze wiedźmin nosi dwa.** Srebrny na potwory. I żelazny - z metyjorytu, jak mawiają, zrobiony. Ten, bają, wiedźmin na ludzi nosi. Ale to łeż. Żelazny też na potwory. Tak to już jest – jedną szkaradę srebrem zranisz, inna jeno żeleźca się lęka. Oba miecze wiedźmińskie nasze są, z naszych - znaczy krasnoludzkich – kuźni. Długie proste głownie, z obu stron ostre. Jeden ma jelec prosty, krzyżowy, drugi – ku ostrzu zgięty. Ten drugi ciekawszy jest. Głowicę łeb wilka stanowi – znak, ani chybi, cechowy, bo taki sam jak ten, co u wiedźmina u szyi dynda. Widziałem oba dobrze. Na wyciągnięcie ręki miałem. Nie wziąłem. Nie próbowałem nawet. Co? A nie, rękę zostawił pod Sodden. Pod wzgórzem. Tam, gdzieśmy Czarnym łupnia dali.

Ale wiedźmin nie tylko miecze nosi. Nie wierzcie, jak powiedzą, że tylko. Do nogi przytroczony ma prosty, długi **sztylet**. Ten – wiadomo – i w jedzeniu... jedzeniu... Ach, dzięki wam, wielmożny panie, zaiste głodnym. Kaszkę z omastą? Bogowie! Jakżeby nie, wielmożny! Ale co to ja miałem... A, sztylet. Ten nie tylko w jedzeniu pomocny jest. Także w walce. Zdarzy się, że wiedźmin sztychem w gardło pchnie – miecz puści i drugą ręką sztyletem się odcina. **Nie wierzcie też, jak bają, że wiedźmin jeno w mieczu wprawny, że nie zawinie toporem ni pałką.** Bez wprawy może, ale zawinie. Więcy nawet! **Toż on na pięści bije!** I niech nie zobaczę słoneczka złotego, jeśli łżę! Rezuna Cykadę pięścią przecie rozłożył wtedy, w Aedd Gynvael! W to jednak, że wiedźmin z łuku szyć potrafi, to już nie uwierzę – to łeż. Jedna Milva była, co to przepiórkę na czterdzieści kroków dziób przyprawiała. Za to prawdopodobnym wielce mi się zdaje, że Geralt **gwiazdę żelazną – oriona – w rękawie chowa** i w razie potrzeby nim bez leb prasnie. A taki orion – ho, ho – na kilkanaście kroków bije... I zabije!

Aurory nowej blask

Świat nasz, choć wojną naznaczony, choć ludziom i nieludziom nieprzyjazny, piękny jest. Bają, że światu Neverwinter Nights podobny, ale gdzież tam! Widziałem Neverwinter. Szare, brzydkie, smutne. A u nas? Kto nie widział, jakimi barwami maluje się powierzchnia jeziora o zmierzchu, kto nie widział kolumn kolorowego przez witraże światła w pałacu Foltesta – ten, powiadam wam, nic nie widział! Nie raz na grobli u nas stałem i patrzyłem, jak kłębią się chmury, jak kołyszą trawy i jak wełnią fale... Mówią, że Aurorę u nas, jak w Neverwinter Nights, widać. Nie wiem. Bywało, że godzinami całymi wpatrywałem w niebo. Niczego, prócz powolnej wędrówki Słońca i Księżyca nie widziałem. Powiadam wam, nawet ludzie u nas inni niż tam, w Zapomnianych Krainach. Nie tacy sztywni, nie tak bezbarwni. A w walce – nie tak nieruchawi, jak tamój, a w pełni żywi. Ginąć im, widać, nieskoro. A gdy padają, to tak, że strach, aż ból patrzeć. Widać, że miecz broń zabójcza, że nie ma żartów, że tu jeno przeżyć lub zginąć można.

Jeśli fabuła dorówna poziomem grafice, to gra ta na długo pozostanie w naszej pamięci.



Andrzej Sapkowski – AS polskiej fantastyki!

Twórcą postaci wiedźmina – zawodowego zabójcy potworów – jest Andrzej Sapkowski, urodzony w 1948 w Łodzi. Z wykształcenia: ekonomista, pracownik polskiego handlu zagranicznego. Z powołania: najpopularniejszy polski pisarz fantasy. Bez wątpienia erudyta, swobodnie posługujący się kilkoma językami.

Wiedźmin, bohater opowiadania o tym samym tytule, powstał w 1985, jako praca na konkurs pisarski ogłoszony przez Fantastykę. Opowiadanie to zdobyło 3 miejsce (ex aequo z dwoma innymi). Zostało ono docenione i zapamiętane dzięki trzem charakterystycznym dla twórczości asa cechom: wiarygodnym, ludzkim bohaterom, żywym, błyskotliwym dialogom i szaro-szarym świecie Wiedźmina.

Andrzej Sapkowski jest laureatem wielu nagród literackich polskich i zagranicznych, w tym Paszportu Polityki oraz pięciokrotnie nagrody im. Janusza A. Zajdla (najczęściej nagradzany autor w historii nagrody) za opowiadania „Mniejsze zło" (1990), „Miecz przeznaczenia" (1992), „W leju po bombie" (1993) oraz powieści „Krew elfów" (1994) i „Narrenturm" (2002). Jego książki zostały przetłumaczone na język czeski, francuski, hiszpański, litewski, niemiecki, rosyjski, słowacki. Na podstawie jego literatury powstały: komiks, film pełnometrażowy, serial telewizyjny, gra fabularna, powstaje gra komputerowa.

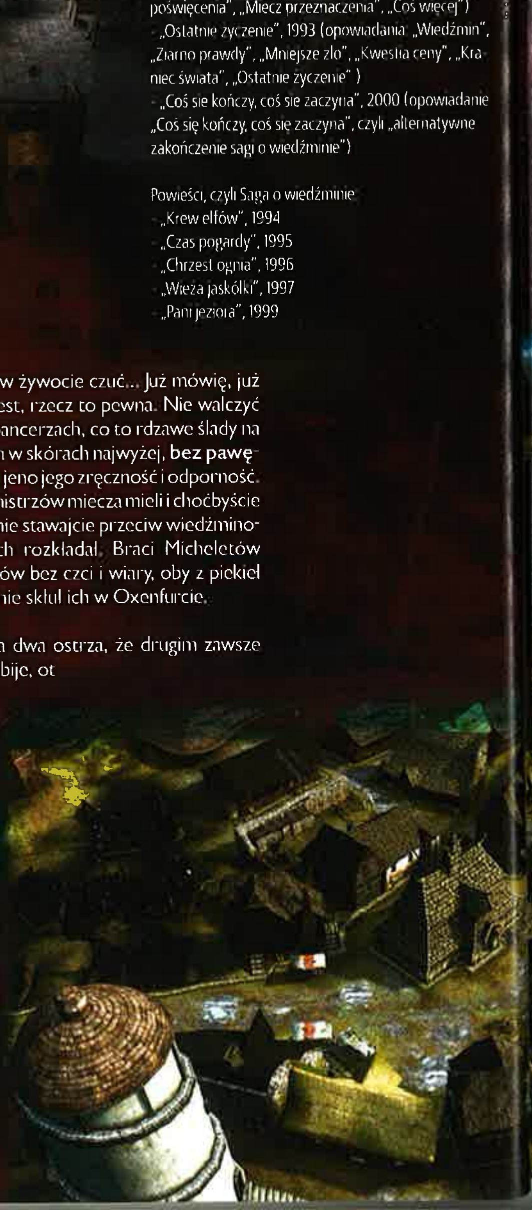
Bibliografia:
Zbiory opowiadań, czyli mistrzostwo krótkiej formy literackiej:
- „Wiedźmin", 1990 (opowiadania: „Droga, z której się nie się nie wraca", „Kwestia ceny", „Ziarno prawdy", „Mniejsze zło", „Wiedźmin")
- „Miecz przeznaczenia", 1992 (opowiadania: „Granica możliwości", „Okruch lodu", „Wieczny ogień", „Trochę poświęcenia", „Miecz przeznaczenia", „Coś więcej")
- „Ostatnie życzenie", 1993 (opowiadania: „Wiedźmin", „Ziarno prawdy", „Mniejsze zło", „Kwestia ceny", „Kraniec świata", „Ostatnie życzenie")
- „Coś się kończy, coś się zaczyna", 2000 (opowiadanie „Coś się kończy, coś się zaczyna", czyli „alternatywne zakończenie sagi o wiedźminie")

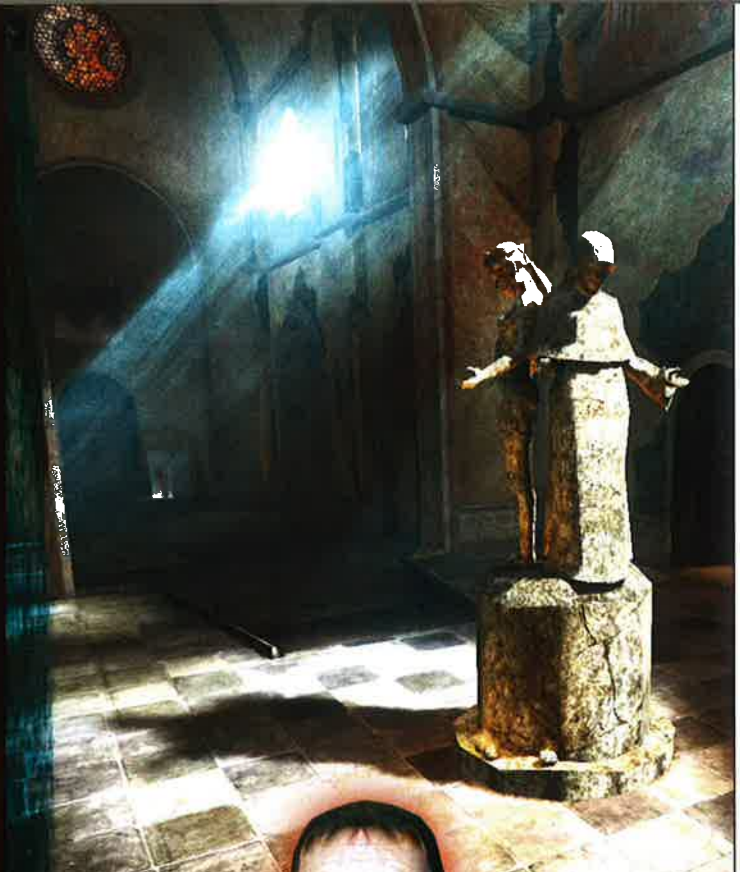
Powieści, czyli Saga o wiedźminie
- „Krew elfów", 1994
- „Czas pogardy", 1995
- „Chrzest ognia", 1996
- „Wieża jaskółki", 1997
- „Pani jeziora", 1999

MNIEJSZE ZŁO

...*Ćmak, mlask*. Aaach, miło sytość w żywocie czuć... Już mówię, już mówię. Znaczy się, wiedźmin woj jest, rzecz to pewna. Nie walczyć mu jednak jak wam tu, panowie, w pancerzach, co to rdzawe ślady na waszych kaftanach wycisnęły. Nie, on w skórach najwyżej, **bez pawęży i płyty czy karaceny**. Tarczą mu jeno jego zręczność i odporność. I powiadam wam, choćbyście się za mistrzów miecza mieli i choćbyście w najprzedniejszych zbrojach łazili, nie stawajcie przeciw wiedźminowi. On samojeden najsłynniejszych rozkładał. Braci Micheletów choćby, pamięta ktoś tych morderców bez czci i wiary, oby z piekieł nie wyjrzeli? Przecie to Geralt właśnie skłuł ich w Oxenfurcie.

Mówią, że miecz przeznaczenia ma dwa ostrza, że drugim zawsze śmierć. I rację mają – wiedźmin nie bije, ot tak, by trafić. **Wiedźmin bije, by zabić**. Zmienić styl w jednej chwili to dla niego nic. Kto tego nie widział, nie uwierzy. Cięcia – szybkie i lekkie jak myśl – nagle zmieniają się w rąbanie, że wióry lecą. A każdy z wiedźminów sposoby zna na każdego przeciwnika. A jak nie zna – to ich szuka. Po ludziach, po księgach. I nie masz stwora, który by mu dwa pacierze strzymał.





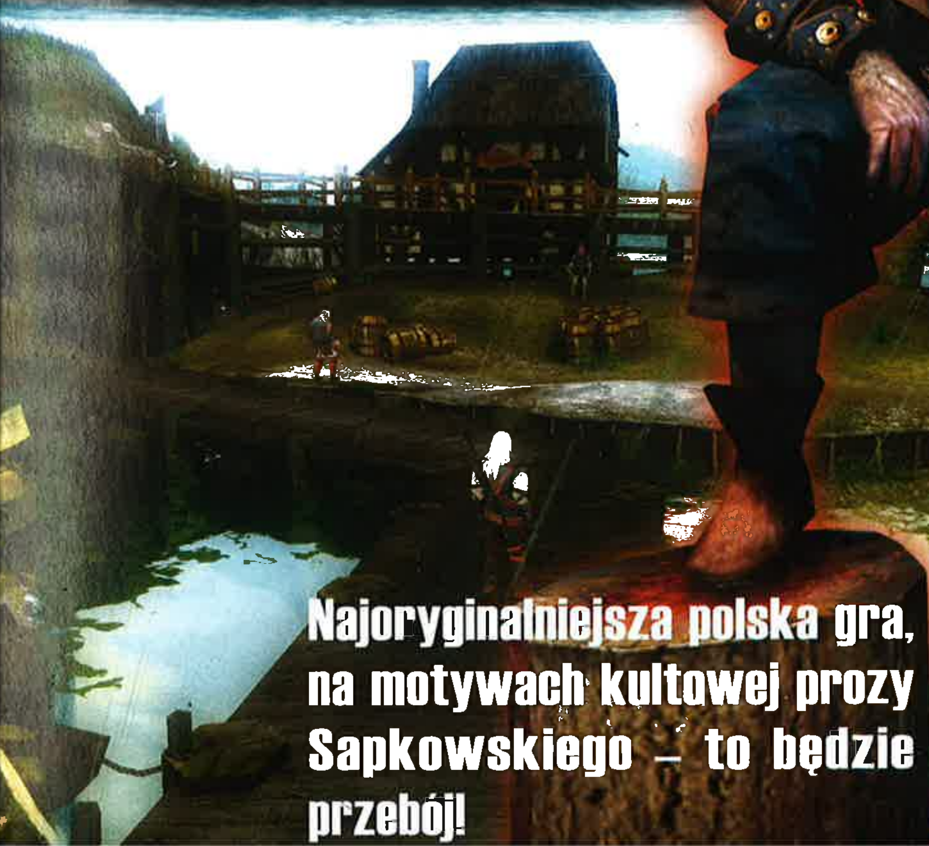
W ciekawych czasach żyć nam przyszło, oj, ciekawych. Nie sprawdziły się po prawdzie słowa wieszczki Itliny, co to końca świata upatrywała w Białym Zimnie i Białym Świetle. Nilfgaard dziś za miedzą siedzi i ani drgnie, musi rany leczy po bitwie pod Starymi Pupami, znaczy Chotlą, łupnia dali. Kto jednak wiedzieć może, co przyjdzie z jutrzejszym słoneczkiem? Przecie znów hyr niesie o ruchankach, niepokojach jakowyś na granicy Temerii. Czarnych też coraz więcy. Kupców, znaczy się. I dobrze, bo ziemie tu spustoszone, wygrabione do czysta. Mieli nas żywić i bronić zakonnicy Płomiennej Róży, a jak jest – to już wy najlepiej wiecie. Strach podróżować. Od potworów, jak zawsze po wojnie, gdy chłopów po chałupach braknie, aż gęsto. Bagienko, że kamieniem przerzucisz, a w nim – patrz – zeugl. Lasek podle drogi, co to podróżni go w jednym... no, dwóch celach najwyżej odwiedzali, a teraz niejeden z gatkami w kostkach i rykiem przeraźliwym stamtąd wyrywał. A jak wyrwać nie zdążyli, to im leszy czy inny widłogon co innego wyrwał.

Namnożyło się paskudztwa, namnożyło. Nic tedy dziwnego, że lud do wiedźminów się garnie, że pełne ręce ma nasz wiedźmin, że od roboty się opędzić nie może. A jest też przecie jeszcze jeden rodzaj potworów, najgorszy – ten, któren wilkiem innym ludziom. I tak se myślę czasem, że sporo racji mają ci, co to na murach wypisują, że jak sprawiedliwości szukasz, to bez wiedźmina ani rusz. A są też jeszcze nieludzie. Nieliczni dziś bardziej jeszcze niż przed wojnami. Nie zapomnieć im jednak Wiewiórek. I... pogromów. Mają powody, by nie kochać ludzi.

OKRUCH LODU

A wiedźmin profysjonał jest. Jak gdzie jaką osadę zoczy, zawżdy pierwej o robotę pyta. Karczmy też zwykł wieczorami odwiedzać, gdy w nich narodu kupa. A on rozpytuje, co i jak, i gdzie. I czasem, jak się rozgada, to przestać nie może. Zabył bez ochyby, że kiedyś mruk nieużyty był. Ale bywa i tak, że za miecz zrazu chwyta. A jak wiedźmin za miecz chwyta, to jucha ino na boki pryska i ludzie się rąk i nóg doliczyć nie mogą. Może też dlatego sam zawsze jest, samiutki. Samojeden przemierza drogi i bezdroża. Szuka czegoś, ani chybi. U nas w Wyzimie dwa razy już przecie był, w Mariborze na pewno raz. A czego wiedźmin szuka, to już nie mnie wiedzieć. Cirilli znów może? Przecie znikła po tamtym wtedy, w Rivii. A może Yennefer? Bo przecie nie Triss Merigold z Mariboru. Płomiennowłosa czarodziejka kręci się przecie ciągiem przy Geralcie. I nie Jaskra-poety, któren znów usidlon, jak mawiają, podle swego serca. A może wiedźmin w poszukiwanie skarbów jakichś niezwykłych się wybrał? Nie wiem, a pytać go – strach.

Wiedźmin **rezun jest**. Szkolony był w mieczu od małego, w Kaer Morhen. Ale straszny on w boju jest też, bo zażywa te, jak im, psiajucha... **eliksery. Dzięki nim taki mocny jest i tak szybki, że ino w oczach miga, tak szybko się rusza! Wiedź-**



Najoryginalniejsza polska gra, na motywach kultowej prozy Sapkowskiego – to będzie przebój!

min też choć w ciemnościach jak kot widzi, to gdy choć oko wykol i on musi mikstury łyknąć. **Eliksery jednak, jak mówią, dużo dają, ale więcy zabierają.** Nie mnie to wiedzieć. Dla nas każdy z nich to trucizna śmiertelna, zdychać nam po nich w mękach jak szczurom. Wiedźmin jednakoż ich zwyczajny. Ale i on, mówiła mi razu jednego karczmarzowa, **zatruć się może.** Bywa, że nacpa się mikstur, a później ledwie się rusza, że słaby jest, że wypoczynku, co to go transem zwie, szuka. Aż strach myśleć, jaką moc une trunki mają.

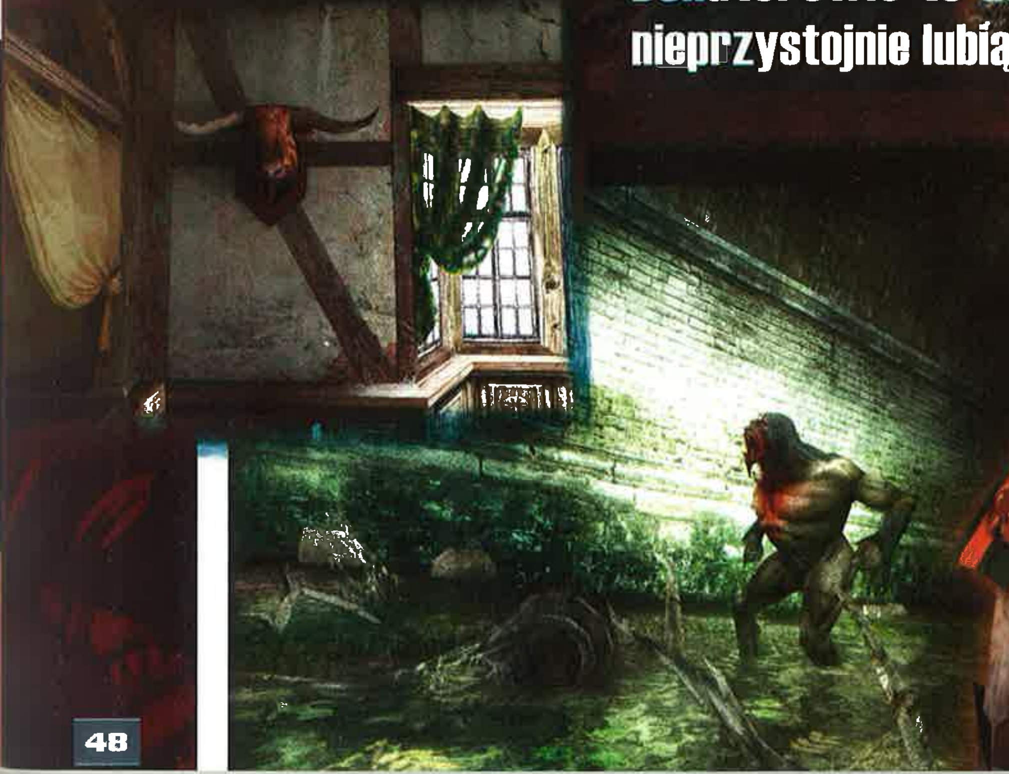
Wiedźmin eliksery sam robi, sam te tam kompunenty do nich zbiera i miesza. I jeszcze **jedną broń magiczną ma** – stopnie wtajemniczenia w sztukach wiedźmińskich zdobywa, a dzięki nim **czary wiedźmińskie, znaczy się znaki poznaje.** Tych **pięć jest tylko**, ale, o, potężne są. Widziano, jak wiedźmin jednym gestem rosłych pancernych wywracał kiedy dzieci! Mówi się też, że znakiem Igni, nie raz swą broń rozpalał, by takim orężem płomiennym zamiatać.

DROGA, Z KTÓREJ SIĘ NIE WRACA

Wiele mówią o Geralcie Rivie, wiele bają. Ponoć samego Foltesta naszego zratował w opałach, gdy mu wywrotnicy do drzwi sypialni toporami pukali. Ponoć metresę jego ze srogich terminów ocalił. To jednak ploty tylko i czy w nie uwierzycie, czy nie, od was jeno zależy. Pono, mówią mędrcy, samiśmy kowalami swego losu, pono od naszych li tylko wyborów zależy przyszłość. Kto wie, być może świadkiem będziecie upadku bohatera, a może i śmierci jego, i przyjaciół wszystkich. Dziwicie się? Tedy się nie dziwcie. Każdemu z nas przecie śmierć pisana. Czy przyjdzie wcześniej, czy później i czy w dobro, czy zło się obróci, bogowie jeno raczą wiedzieć.

Ale wiedzieć wam trzeba, że niezależnie od tego, jak Geralt Riv żyje – i z kim – **potężnieje z każdym machnięciem żelastwa i każdą rozmową, swe dawne moce odzyskuje.** I pamiętajcie – **nie są to historie dla dzieci. Za dużo w nich śmierci i krwi. I... tych innych.** Bo bohaterowie to do siebie mają, że żarcić nieprzystojnie lubią. I kląć. I dupczyć. Przeto jeśli chcecie w jego ślady iść, szukać go, zastanówcie się, czyście gotowi na to, co możecie znaleźć. **Zresztą, pewnikiem nieprędko znów przyjdzie nam Geralta zobaczyć. Nie wcześniej niż za kilka miesięcy, może nawet dopiero po przesileniu zimowym, w roku nowym...** |CDA|

Bohaterowie to do siebie mają, że żarcić nieprzystojnie lubią. I kląć. I dupczyć.



super towary w super cenie

RSUT1017	RSUT1588	RSUT1236	RSUT1880	RSUT1633	RSUT0073	RSUT1898	RSUT1922	RSUT1869	RSUT1291
RSUT0737	RSUT1908	RSUT1729	RSUT1847	RSUT1147	RSUT0967	RSUT1104	RSUT0960	RSUT1627	RSUT1256
RSUT0233	RSUT1667	RSUT1375	RSUT1098	RSUT0683	RSUT1326	RSUT0911	RSUT1891	RSUT1328	RSUT0095
RSUT0696	RSUT1837	RSUT1902	RSUT1865	RSUT1833	RSUT1113	RSUT0304	RSUT1868	RSUT1879	RSUT1852

UWAGA !!! KONKURS !!! Do wygrania skuter !!!

jesteś najszybszy? udowodnij to w turnieju

motobi wilga tour

...tkowe informacje ...nieju pod adresem ...v.papla.pl/speed ...wap.papla.pl/speed

Gra dostępna dla telefonów: Nokia: N3, N4, N5, N6, Motorola: M2, M3; Siemens: S4, S7, S8; Sony Ericsson: E7; Sharp: H1, H2

Speedway

nagrody
skuter Wilga 50
3 zestawy POP z telefonem Nokia 3100
1000 gier Delta Corps na komórkę

...ak grać?

1 Pobierz grę Speedway, wysyłając pod numer **79950** SMS-a o treści **RSUJSPEED.** 2 W czasie Eliminacji (od 16.04.2005 do 13.06.2005) zapisuj na serwerze swoje najlepsze czasy przejazdów na torach w: **Kopenhadze, Goeteborgu, Hamar i Sztokhlomie**, wybierając w menu opcję **WYŚLIJ CIEŃ.** 3 W dniu 14 czerwca do 16 najlepszych graczy wyślemy SMS, w którym potwierdzimy awans do Ćwierćfinałów i przekażemy dalsze instrukcje. 4 Finał rozegramy 16 czerwca.

...ry Java

Przed pobraniem gry upewnij się, że jest ona obsługiwana przez Twój telefon

WAR MONSTER
...RSUJ0558
...pod nr 75950
... do walki z ... i ... na ...ek Quolasii!
...: N3, N4, N5, N6; ...ens: S5; Motorola: M3; ...y Ericsson: E7, T630, Sharp: H1, H2
6,10 zł

Racing Legends Mobile Rally
Kod: RSUJ0559
pod nr 75950
Przejmij kontrolę nad rozgrzanym do czerwoności sportowym samochodem
Nokia: N3, N4, N5, N6
Siemens: S5; Motorola: M3
Sony Ericsson: E7, T610; Sharp: H1, H2
6,10 zł

CONFLICT VIETNAM
6,10 zł
W grze Conflict Vietnam stoisz na czele garstki żołnierzy, którzy zostali odcięci od reszty swojego oddziału.
Kod: RSUJ0562
pod nr 75950
Nokia: N3, N4, N5, N6; Motorola: M3; Siemens: S5; Samsung: A7

A·I·M·S
W grze AIMS zasiadasz za sterami ekstremalnie śmiercionośnego helikoptera Apacz.
6,10 zł
Kod: RSUJ0455 pod nr 75950
Nokia: N4, N5, N6; Siemens: S7, S8, S...
Motorola: M2, M3; SonyEricsson: E7

...elon Wing — 2,44 zł
...: RSUJ0378
...nr 72950 (2,44zł)
...: N4, N5, N6
...sung: A2, A7
...orola: V500
...y Ericsson: T610

Wikky — 2,44 zł
Kod: RSUJ0575
pod nr 72950 (2,44zł)
Nokia: N4, N5, N6
Motorola: M3, M7
Sharp: H1, H2,
Sony Ericsson: E7

Pot Shots — 2,44 zł
Kod: RSUJ0571
pod nr 72950 (2,44zł)
Nokia: N3, N4, N5, N6
Motorola: M3, M7
Sony Ericsson: E7
Sharp: H1, H2,

Castle Nasty — 2,44 zł
Kod: RSUJ0568
pod nr 72950 (2,44zł)
Nokia: N4, N5, N6
Motorola: M3, M7
Sharp: H1, H2,
Sony Ericsson: E7

Cook-a-Mania — 2,44 zł
Kod: RSUJ0374
pod nr 72950 (2,44zł)
Nokia: N4, N5, N6
Sony Ericsson: T610
Motorola: V300
Samsung: A7

...int-N-Shoot — 2,44 zł
...d: RSUJ0369
...d nr 72950 (2,44zł)
...kia: N4, N5, N6
...torola: V300
...msung: A7

Small Faces — 2,44 zł
Kod: RSUJ0262
pod nr 72950 (2,44zł)
Nokia: N4, N5, N6
Siemens: S5
Sony Ericsson: E6

Cave 2 — 2,44 zł
Kod: RSUJ0525
pod nr 72950 (2,44zł)
Nokia: N3, N4, N6
Motorola: M7

Real Soccer — 2,44 zł
Kod: RSUJ0546
pod nr 72950 (2,44zł)
Nokia: N4, N5, N6

Banana Bouncer — 2,44 zł
Kod: RSUJ0029
pod nr 72950 (2,44zł)
Nokia: N3, N4, N6
Siemens: S5

Czatuj na Papli!
taniej niż SMSami

- rozmawiaj grupowo i... sam na sam
- flirtuj i randkuj
- gadaj z ludźmi z innych komunikatorów

Wyślij tylko jednego SMSa i gadaj do woli

Przyłącz się!

TERAZ GRATIS DO KAŻDEJ GRY

komunikator.papla.pl — Papla instant

...percharged Costa... — 2,44 zł
...: RSUJ0577
...nr 72950 (2,44zł)
...ia: N4, N5, N6
...rp: H2

Anti-Terrorist Unit 2 — 2,44 zł
Kod: RSUJ0209
pod nr 72950 (2,44zł)
Nokia: N3, N4, N6

Air Raid 2 — 2,44 zł
Kod: RSUJ0338
pod nr 72950 (2,44zł)
Nokia: N3, N4, N5, N6

Halloween Shooter — 2,44 zł
Kod: RSUJ0535
pod nr 72950 (2,44zł)
Nokia: N4, N6
Motorola: M7

White Water Challenge — 2,44 zł
Kod: RSUJ0553
pod nr 72950 (2,44zł)
Nokia: N4, N6

PopStar — 2,44 zł
Kod: RSUJ0118
pod nr 72950 (2,44zł)
Nokia: N3, N4, N6
Siemens: S6

Incoming — 2,44 zł
Kod: RSUJ0232
pod nr 72950 (2,44zł)
Nokia: N3, N4, N6
Simens: S5

...KIA: **N3:** 3510i, 8910i; **N4:** 3100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610(i), 6800, 7210, 7250(i); **N5:** 6600; **N6:** 3650, 7650, N-Gage; **N7:** 3650; **N8:** 7650; **N9:** N-Gage ...MENS: **S5:** S55, SL55, M55, C60, MC60; **S6:** C55, M50, MT50; **S7:** C65; **S8:** CX65; **S9:** SX1; **MOTOROLA: M2:** V220; **M3:** V300, V500, V525M, V600; **M7:** T720(i), T722(i); ...Y ERICSSON: **E5:** K500i; **E6:** T610, T630; **E7:** K700i; **E8:** P800, P900; **SAMSUNG: A1:** C100; **A2:** X100; **A3:** E300; **A7:** E700; **SHARP: H1:** GX10; **H2:** GX20, GX30

...obrać na telefon? Wyślij SMS-em kod elementu pod wskazany numer. **Jak wysłać komuś na telefon?** Wyślij pod wskazany numer SMS-a w treści wpisując kod ...entu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu. Np. aby wysłać polifonię o kodzie RSUP0411 dla numeru 601234567, wyślij pod numer 72950 SMS-a o treści: ...P0411 601234567 Możesz dołączyć też do prezentu krótkie pozdrowienia (do 60 znaków), dopisując je po dwukropku, np. **RSUP0411 601234567:To melodia dla Ciebie!** ...wysłania SMS-a pod numer: **72950** - 2 zł netto/2,44 zł z VAT; **75950** - 5 zł netto/6,10 zł z VAT; **79950** - 9 zł netto/10,98 zł z VAT. **Pamiętaj:** aby pobrać polifonię, tapetę lub ...wa, telefon musi mieć prawidłowo skonfigurowane połączenie WAP oraz włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych. Koszt SMS-a nie obejmuje kosztu połączenia ...

Dzwonki 2,44 zł 72950

TOPHITY	POLI	MONO
50 Cent "Candy Shop"	RSUP0698	RSUZN1123
Verba "Pamiętasz"	RSUP0697	RSUZN1122
Sarah Connor "From Zero To Hero"	RSUP0680	RSUZN1104
Linkin Park & Jay-z "Numb"	RSUP0404	RSUZN0819
Within Temptation "Stand My Ground"	RSUP0672	RSUZN1111
Trzeci Wymiar "Zapomnij o tym"	RSUP0675	RSUZN1108
Sistars "My Music"	RSUP0679	RSUZN1103
Groove Coverage "Runaway"	RSUP0661	RSUZN1097
Alcazar "Physical"	RSUP0655	RSUZN1092
Peja "Ku***kie życie"	RSUP0667	RSUZN1100
Gwen Stefani "Rich Girl"	RSUP0638	RSUZN1074
K-maro "Femme Like U"	RSUP0511	RSUZN1052
O.S.T.R "Odzyskamy HipHop"	RSUP0632	RSUZN1087
Danzel "You Are All Of That"	RSUP0642	RSUZN1085
Green Day "Boulevard Of Broken ..."	RSUP0649	RSUZN1079
Britney Spears "Do Something"	RSUP0651	RSUZN1080
Big Cyc "Nienawidzę szefa"	RSUP0643	RSUZN1088
Destiny's Child "Lose My Breath"	RSUP0569	RSUZN1011
Eric Prydz "Call On Me"	RSUP0589	RSUZN1034
Ivan i Delfin "Jej czarne oczy"	RSUP0597	RSUZN1036
Rammstein "America"	RSUP0472	RSUZN2478
Mandaryna "Here I Go Again"	RSUP0471	RSUZN0986
Danzel "Pump It Up"	RSUP0557	RSUZN1013
Blue Lagoon "Do You Really Want To ..."	RSUP0693	RSUZN1115
Ashanti "Only You"	RSUP0694	RSUZN1114
NOWOŚCI	**POLI**	**MONO**
Ivan i Delfin "Czarna dziewczyna"	RSUP0695	RSUZN1120
Rammstein "Keine Lust"	RSUP0696	RSUZN1121
Dezire "Głucha"	RSUP0691	RSUZN1116
Kasia Kowalska "Prowadź mnie"	RSUP0688	RSUZN1117
Korn "Another Brick In the Wall"	RSUP0687	RSUZN1118
Nelly Furtado "Explode"	RSUP0685	RSUZN1119
Vanilla Ninja "I Know"	RSUP0673	RSUZN1110
Red Carpet "Alright"	RSUP0668	RSUZN1112
Olga & M. Ameer "Romeo and Juliet"	RSUP0666	RSUZN1113
Snoop Dogg & P. Williams "Let's Get ..."	RSUP0677	RSUZN1102
Placebo "Twenty Years"	RSUP0681	RSUZN1105
Peja "Co Cię boli"	RSUP0682	RSUZN1106
Outkast "Ghetto Music"	RSUP0683	RSUZN1107
Faithless "Miss U Less, See U More"	RSUP0660	RSUZN1096
Numer Raz "Ławka, chłopaki z ..."	RSUP0665	RSUZN1099
Starsailor "Four On The Floor"	RSUP0670	RSUZN1101
Afropeans "Better Things"	RSUP0653	RSUZN1083
Courtney Love "Mono"	RSUP0650	RSUZN1084
Dirty Vegas "Walk Into The Sun"	RSUP0641	RSUZN1086
Geri Halliwell "Ride It"	RSUP0639	RSUZN1089
Jojo "Baby It's You"	RSUP0629	RSUZN1090
Fatboy Slim "Wonderful Night"	RSUP0625	RSUZN1091
Gwen Stefani "What You Waiting For"	RSUP0596	RSUZN1048
Bombay Rockers "Sexy Mama"	RSUP0617	RSUZN1049
The Streets "Blinded By The Lights"	RSUP0611	RSUZN1050
Blue Lagoon "Break My Stride"	RSUP0618	RSUZN1054
United Nations "Out of Touch"	RSUP0645	RSUZN1075
HIPHOP	**POLI**	**MONO**
Usher "Caught Up"	RSUP0674	RSUZN1109
D12 "How Come"	RSUP0392	RSUZN0985
Kodex & WWO "Każdy Ponad Każdym"	RSUP0433	RSUZN0982
Mor W.A "Dla Słuchaczy"	RSUP0420	RSUZN0990
Eminem "Just Lose It"	RSUP0513	RSUZN1012
Kelis "Trick Me"	RSUP0414	RSUZN0953
Pezet Noon "Szósty zmysł"	RSUP0572	RSUZN1029
Paresłów "Dawno temu w Ameryce"	RSUP0573	RSUZN1028
Scent "Up And Down"	RSUP0507	RSUZN1027
Kayne West "All Falls Down"	RSUP0520	RSUZN1019
RÓŻNE	**POLI**	**MONO**
Jennifer Lopez "Baby I Love You"	RSUP0403	RSUZN0820
George Michael "Amazing"	RSUP0312	RSUZN0898
Pink "Trouble"	RSUP0267	RSUZN0777
Nadiya "Parle Moi"	RSUP0417	RSUZN0966
Benassi Bros "Hit My Heart"	RSUP0490	RSUZN2490
Dido "Sand In My Shoes"	RSUP0488	RSUZN2488
Green Day "American Idiot"	RSUP0486	RSUZN2486
Gunter "Teeny Weeny String Bikini"	RSUP0485	RSUZN2485
Nichya "Nichya"	RSUP0483	RSUZN2483
Juli "Perfekte Welle"	RSUP0587	RSUZN1045
FILMY	**POLI**	**MONO**
Serial "Na dobre i na złe"	RSUP0369	RSUZN0342
Rocky Theme "Eye Of The Tiger"	RSUP0676	RSUZN0796
James Brown "I Got You (I Feel Good)"	RSUP0366	RSUZN0972
"Baltazar Gąbka"	RSUP0398	RSUZN0212
"Benny Hill"	RSUP0074	RSUZN0266
"Ghost Busters"	RSUP0076	RSUZN0329
"Ojciec Chrzestny"	RSUP0036	RSUZN0346
"X-Files"	RSUP0374	RSUZN0311
"Janosik"	RSUP0019	RSUZN0271
"Jak rozpętałem II wojnę światową"	RSUP0365	RSUZN0216
"Kiler"	RSUP0345	RSUZN0925

POLIFONIA (POLI) Aby pobrać wyślij SMS pod numer 72950 w treści wpisując kod wybranego elementu, np. RSUP0576

DZWONKI ZWYKŁE (MONO) Wyślij SMS-em kod pod nr 72950:
- Nokia – podaj kod z tabeli, np. RSUZN1057
- (Sony)Ericsson – literę N w kodzie z tabeli zamień na E np. RSUZE1057
- Siemens – literę N w kodzie z tabeli zamień na S np. RSUZS1057
- Motorola – literę N w kodzie z tabeli zamień na M np. RSUZM1057

TANK ASSAULT
Atak na arabskich terrorystów. Nowoczesne, świetnie wyposażone, szybkie czołgi.
6,10 zł
Kod: **RSUJ0556**
pod nr 75950
Nokia: N3, N4, N5, N6, Siemens: S5
Motorola: M3, Sony Ericsson: E6, Sharp: H1, H2

www.papla.pl
wap.papla.pl

Garfield: TM & © Paws. Shrek: © DreamWorks, LLC. Rybki z Ferajny/Shark Tale: © DreamWorks, LLC. Hagar: King Features Syndicate, Inc. Orient Men: © T.Baranowski/Egmont Polska. Jeż Jerzy: © T.L.Lesniak, R.Skarżycki/Egmont Polska

PRODUCENT: ELECTRONIC ARTS
DYSTRYBUTOR: EA GAMES
PREMIERA: CZERWIEC/LIPIEC 2005
WWW.EAGAMES.COM

BATTLEFIELD 2

Kolejna rewolucja w świecie sieciowych shooterów? Być może, o tym zadecydują najbliższe miesiące po bliskiej już premierze, kiedy to serwery zapełnią się graczami.

My póki co mieliśmy okazję zagrać w wersję „dla mediów". Electronic Arts udostępniło na **kilka godzin przez trzy dni** serwery dla prasy. Dzięki temu mogłem zagrać w grę, na którą czekam od dłuższego czasu, bo wszelkie znaki na niebie i ziemi pokazywały, że **Battlefield 2 będzie wypadkową BF 1942 i Enemy Territory wzbogaconą o kilka nowych elementów**. A taka mieszanka to – sami rozumiecie – ciągnie jak muchę do miodu.

Czy tak jest w istocie? Cóż, pełnej odpowiedzi będę mógł udzielić dopiero, gdy otrzymam pełną wersję i spędzę nad nią więcej czasu, ale na pierwszy rzut oka tak to właśnie wygląda. Fundamentem BF2 faktycznie jest Battlefield 1942 (i dalej idąc – Battlefield Vietnam). Tyle że niemal wszystkie niedociągnięcia naprawiono, dodano sporo od siebie i równie dużo ściągnięto z ET. To akurat wadą nie jest – jak już ściągać, to od prymusa, nie?

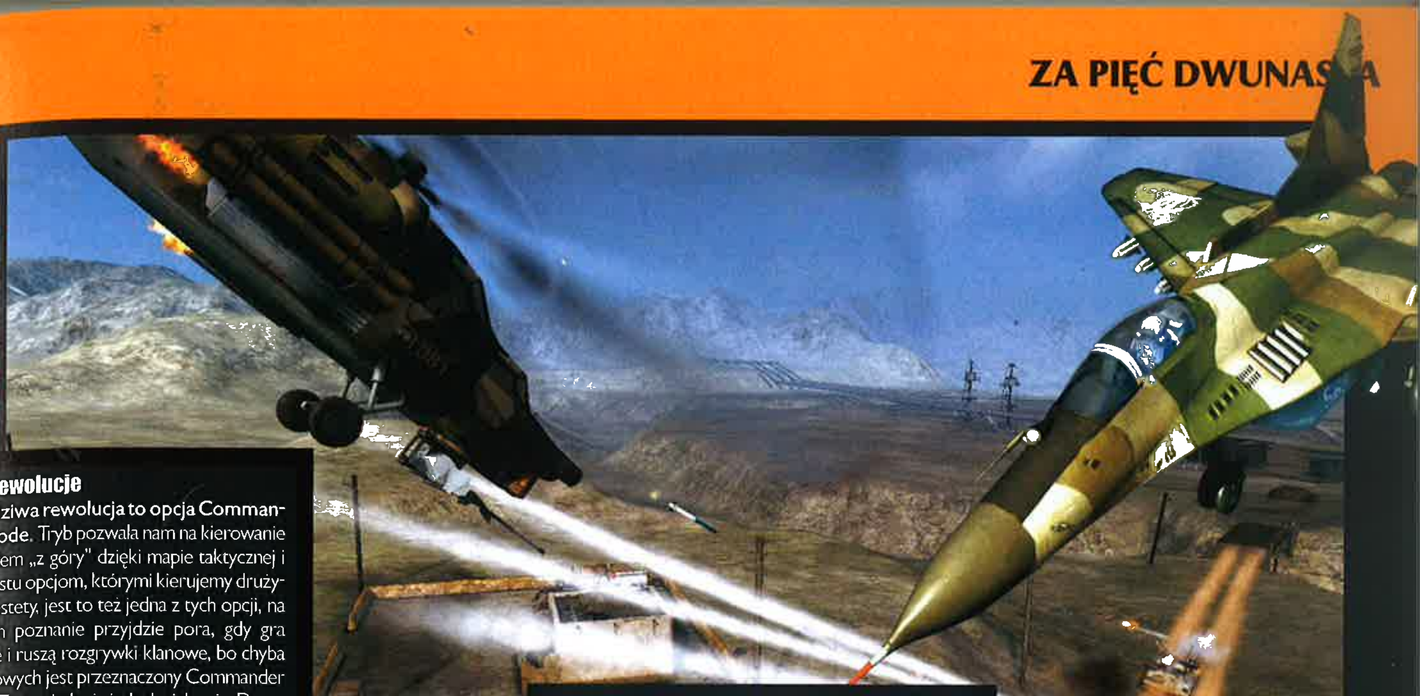
Oczywiście trudno porównywać BF 2 z BF 1942 czy ET z bardzo prozaicznego powodu – nowego Battlefielda od tych dwóch gier dzieli różnica 60 lat, jeśli chodzi o realia wojenne. BF 2 rozgrywa się w teraźniejszości. To w praktyce oznacza niemal wszystko nowe: uzbrojenie, teatry działań, a także **strony konfliktu. Tych są trzy**: USA, Chiny oraz wymyślona strona składająca się z państw arabskich.

Klaaasa!

Jedna z podstawowych rzeczy, jakie ściągnięto z ET, to na pewno **system klas**. W BF 1942 czy BF Vietnam system klas nie sprawdzał się. Raz, że było ich mało. Dwa, że np. medyk tak naprawdę nie leczył, za to snajper miał potężną przewagę nad resztą. Siedział sobie taki gdzieś ukryty i spokojnie kosił wroga. **W BF 2 klas jest aż siedem**: medyk, Special Ops, Assault, inżynier, Anti-tank, Support Unit i snajper. Z ET właśnie „ukradziono" medyka i „lojta" (czyli Support Unit), którzy teraz mają takie same zadania jak w ET. Obie klasy „pacz(k)ują" swoich ammo i apteczkami, a dodatkowo Support Unit świetnie sprawdza się jako wsparcie wszelakich ataków albo po prostu jako maszynka do zabijania dzięki lekkiemu karabinowi maszynowemu, w jaki jest uzbrojony. Medyk natomiast – oprócz apteczek – ma defibrylator, którym podnosi trafionych śmiertelnie kolegów. Trochę zabawnie to wygląda, ale przecież liczy się efekt.

Jak widać, te dwie klasy działają dokładnie tak samo jak w ET, ale nowoczesna wojna wymaga działania również innych klas. Assault często odwala tu czarną robotę, stanowi o sile uderzenia dzięki dużej sile ognia (karabin + granatnik) oraz sporej mobilności. Rozsądnie postąpiono ze snajperem, który nie jest tak skuteczny jak w BF 1942. Teraz po każdym strzale tracimy kilka sekund na przeładowanie karabinu.

Kolejna klasa, a mianowicie Special Ops, znowu przypomina mi ET. Podobnie jak Covert Ops w ET, tak i Special Ops tu służy do cichego eliminowania przeciwników i czynienia dywersji za pomocą C4. Inżynier również spełnia zadania, jakie znane są graczom ET – naprawia pojazdy, kładzie miny etc. Wreszcie ostatnia klasa, czyli Anti-tank – ekspert w niszczeniu czołgów i innych pojazdów wroga. Pistolet maszynowy, który ma jako dodatkową broń, może się sprawdzić najwyżej na bardzo krótki dystans.



BF2: Rewolucje

Prawdziwa rewolucja to opcja Commander Mode. Tryb pozwala nam na kierowanie oddziałem „z góry" dzięki mapie taktycznej i kilkunastu opcjom, którymi kierujemy drużyną. Niestety, jest to też jedna z tych opcji, na których poznanie przyjdzie pora, gdy gra wyjdzie i ruszą rozgrywki klanowe, bo chyba do takowych jest przeznaczony Commander Mode. Zapowiada się jednak ciekawie. Drugą rzeczą, która zwraca na siebie uwagę, jest system punktacji. Czegoś takiego jeszcze nie widziałem, bowiem punkty dostajemy za fragi, teamplay i „asysty".

To pierwsze nie wymaga żadnego tłumaczenia, ale dwie pozostałe punktacje to bardzo ciekawy pomysł. **Teamplay oznacza punkty za to, w jakim stopniu pracujemy dla drużyny.** I tak np. medyk dostaje tu punkty za rozrzucone apteczki (oczywiście jeśli zostaną podniesione przez kolegów) oraz za podniesienia, a Support Unit za dostarczoną amunicję. Wprawdzie system punktów za ammo czy apteczki istnieje już od RTCW, ale w BF 2 został on zdecydowanie rozbudowany. Natomiast absolutnie nowatorskim pomysłem jest system punktacji za „asysty". Punkty dostajemy za celne ostrzelanie przeciwnika (tyczy się to zarówno żołnierzy, jak i pojazdów), jeśli został on zabity przez naszego kolegę. W praktyce wygląda to bardzo ciekawie – przynajmniej nie będziemy bluzgać na kolegów, że są „fragstealerami". ;)

Sama rozgrywka w porównaniu do poprzednich części BF nabrała dynamizmu. Zdecydowanie poprawiono *movement* – teraz poruszamy się bardziej naturalnie. Nie bez wpływu na dynamikę walki pozostaje uzbrojenie. Nie chodzi mi tylko o nowoczesne uzbrojenie piechoty, ale przede wszystkim **pojazdy**. Z tego wszak zawsze słynęła seria BF, to taki wręcz znak firmowy. Nie miejsce tu na wymienianie wszystkich czołgów, myśliwców, helikopterów czy łodzi. Tym bardziej że przez ten krótki czas pojeździłem tylko czołgami i samochodami, więc nie mogę napisać czegoś konkretnego o latadłach. Natomiast czołgi i samochody prowadzi się znakomicie. Łatwo, choć jednocześnie czuć ich masę.

Parę kropel goryczy...

W zasadzie nie miałbym do grywalności BF 2 absolutnie żadnych zastrzeżeń, gdyby nie rzecz, którą wypominałem już przy okazji recenzji BF Vietnam. Chodzi mi o **brak tarczy po respawnie**. Rzecz okrutnie irytująca, gdy w tej samej sekundzie, gdy się respawnuję, dostaję prosto w twarz pociskiem z czołgu. Zresztą działa to w obie strony, bo podczas którejś z gier wdrapałem się Support Unitem na budynek tuż przy respawnie wroga i gdy tylko pojawił się wróg, kładłem go z M249 SAW.

Drugą rysą na wizerunku BF 2 są z pewnością **wymagania sprzętowe**. Grałem na kompie z giga RAM-u oraz GF 6600GT i w kilku miejscach niemiło przycinało. Wprawdzie niezbyt często, ale mam pewne obawy. Cóż, zanosi się na kolejny upgrade kompa...

...w beczce miodu

W zamian jednak otrzymujemy **doskonałą grafikę**. Grałem na średnich detalach i jakoś nie czułem potrzeby przełączenia na wyższe, bo gra wyglądała bardzo ładnie. Począwszy od samych map upstrzonych topografią przypominającą nam, że znajdujemy się w rejonie walk, a skończywszy na wyśmienitych wybuchach pocisków. Nie zabrakło efektu oszołomienia (na mój gust jest on nawet zbyt często), gdy wybuchnie w pobliżu pocisk. Wówczas obraz się rozmywa i przez kilka sekund możemy co najwyżej strzelać na ślepo.

Pochylić czoło muszę również przed specjalistami od dźwięku. Ale to nic nowego, w końcu nawet słaby BF Vietnam był obdarzony znakomitą muzyką. W BF 2 muzyka jest ponownie wyborna. Arabskie, choć oczywiście mocno samplowane, rytmy przeplatają się chociażby z „We Are The Champions". Coś pięknego. Odgłosy z pola walki są na równie wysokim poziomie.

Będzie dobrze!

Reasumując, ten krótki czas spędzony przy BF 2 pozwala mieć nadzieję, że **będzie to numer jeden pośród multiplayerowych strzelanek przez kilka najbliższych lat**. Autorom udało się całkiem dobrze rozwinąć własny pomysł sprzed kilku lat, nauczyli się także sporo od konkurencji. W rezultacie otrzymaliśmy grę z bardzo dobrą grywalnością. Teraz pozostaje tylko czekać na wersję finalną oraz start serwerów... Oj, chyba WoW pójdzie w odstawkę. :) |**CDA**|

Będzie to numer jeden pośród multiplayerowych strzelanek przez kilka najbliższych lat.

Drugie pokolenie czytelników CDA – oto Tomasz, miesięcy 6.

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 19 GIER

TPP/AKCJA – 5
RTS/STRATEGIA – 4
FPS – 1
PRZYGODOWE – 2
HACK'N'SLASH – 1
EKONOMICZNO/SPORTOWA – 1
ON-LINE – 1
SAMOCHODOWA – 1
POLONIZACJE – 3

GAME WALKER

Hej!
Zdecydowanie w tym miesiącu gier jest sporo – i nader zróżnicowanych gatunkowo – ale takich PRAWDZIWYCH hitów wśród nich raczej niewiele. Jak co roku winne jest temu nadchodzące E3, na które producenci „chomikują" co lepsze tytuły. Cóż, cieszmy się tym, co jest i czekajmy lepszych – potargowych – czasów. Grunt, że wakacje już blisko. :)

Act of War Direct Action

Gatunek: RTS
Podobne do: Command&Conquer Generals, Command&Conquer
Wymagania: Win 98/Me/00/XP, procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64 MB na karcie graficznej
Ocena: 8
Autor recenzji: Pepin Krootki
Internet: www.atari.com/actofwar
Testowane na: Athlon 2,1 XP+; 512 MB RAM; Radeon 9200 128 MB (początkowo płynnie, w połowie kampanii letnio, pod koniec cieniutko)
Demo: w Sieci, jakieś 600-700 MB...
Strona w CDA: 080

Od autora: Ta gra przypomina mi trochę pierwszego C&C. Tak samo mamy tu materiał filmowy z udziałem aktorów (oderwanych od czwartorzędnych seriali i reklamy płatków owsianych) oraz grywalny RTS, w którym występują jednostki wzorowane na współczesnym uzbrojeniu.

Mac Abra: Ależ tam naćpali filmików – po godzinie grania zaczynają wychodzić bokiem, psując radochę z grania w całkiem solidnie zrealizowany RTS.
Qn`ik: Ale grę zrobili Francuzi! Cokolwiek to dziwne, zważywszy na przesłanie.
gem: Kolejny inny RTS... Z drugiej strony, jak się nie ma, co się lubi, to się zjada tynk ze ścian...
eld: Pf... bleh... po co tracić czas na takie cuś? Nie lepiej zrobić kilka questów?
Allor: Tym bardziej że właśnie udało mi się zostać plemiennym „skórczybykiem". ;)
Hut: I wy, chłopaki? Act Of War naprawdę daje radę!
Smuggler: Komu? I jaką, poza tą – jak nie wiesz, czym zapychać CD, zapchaj go filmikami.
Czarny Iwan: Ja wczoraj dałem radę... cały dzień na jednej bułce.

Alida

Gatunek: przygodowa
Podobne do: Schizm, Myst
Wymagania: Pentium III 700 MHz, Windows 98/ME/2000/XP, 128 MB RAM, karta grafiki 16 MB (przetestowano na 2 kompach, lekko licząc 2 i 3x mocniejszych od wymagań, wali się w tym samym miejscu)
Ocena: 4+
Autor recenzji: EGM
Internet: www.lkavalon.com
Demo: DVD 06/05
Strona w CDA: 074

Od autora: Lubię przygodówki – ale nie takie, które się sypią w tym samym miejscu i to na różnych konfiguracjach sprzętowych. I nie takie, które grafikę i grywalność mają na co najwyżej akceptowalnym poziomie. Krótko mówiąc – tej gry nie lubię.

Mac Abra: Polak potrafi... bo to polska gra... Gdzie byli testerzy? A?
Qn`ik: Testerów się zachciewa, też coś! Z testerami to żadna sztuka grę zrobić! Co innego tostery. Zjadłbym grzankę.
gem: Strach się bać. To coś jak perspektywa przeżycia 9 dni z 8,53 w portfelu...
eld: Niewiarygodne. EGM postawił przygodówce coś poniżej 8...
Allor: Ba, poniżej 5 nawet... ale to musi być dno...
Hut: Rów mariański. Fujowa ta gra!
Czarny Iwan: Alida? To jakaś nowa margaryna? Zjadłoby się kubeczek...
eld: A margarynę?
Smuggler: Już wiem, czemu szklanki nam poginęły – Iwan je zjadł, jak już kubeczki wszamał.

Brothers In Arms: Road To Hill 30

Gatunek: taktyczny FPS
Podobne do: Call of Duty
Wymagania: Win XP/2000, procesor 1400 MHz, 256 MB RAM, 64 MB na karcie graficznej
Ocena: 8+ [lokalizacja]
Autor recenzji: Mac Abra
Internet: www.brothersinarms-game.com
Testowane na: P 1,8 GHz, GeForce4800 Ti200, 512 RAM. W 1024x768 (przy sensownych detalach chodziło w miarę przyzwoicie)
Demo: brak
Strona w CDA: 101

Od autora: Do wyboru wersja angielska, polska z lektorami i polska z napisami! I choć parę usterek się znajdzie, to już za samo takie rozwiązanie należy się wysoka ocena. Tym bardziej zasłużona, że polonizację zrobiono zawodowo. Ale uwaga, strasznie tam bluzgają, więc jak masz wrażliwe uszy...

Smuggler: Siedząc w towarzystwie Elda i waćpana – chcąc, nie chcąc – musiałem sobie uszy odwrażliwić :)
Qn`ik: Polskie głosy mnie niczym nie zachwyciły. Sztuczne jakieś były.

Nie ma to jak Eld – ten to sama klasa, wdzięk i przede wszystkim naturalność.
Czarny Iwan: I zakazana gęba, też się liczy wrażenie.
gem: Pomysł ENG/PL do wyboru – wonderny! Gdyby jeszcze dorzucali żelazne racje, albo choć paczkę sucharów...
eld: Jak to się mówi „lokalizacja z pupy". Brzmi żenująco sztucznie (8+ dla takiej lokalizacji? Ktoś chyba w łapę dostał), a do tego i tak tej słabizny nic nie mogło uratować.
Mac Abra: Jakby czytać umiał, to by doczytał, że można sobie wybrać wersję i bez lektorów, i oryginalną – i to właśnie należy docenić...
Allor: No, to i to jest w Eldzie najlepsze, jego wielka radość z życia i przyjazne podejście do otoczenia. :)
Czarny Iwan: Ja na przykład lubię odgłosy mlaskania, najchętniej mojego.

Cellmons

Gatunek: karcianka + RPG + Online
Podobne do: Magic the Gathering
Wymagania: Win98/Me/2000/XP, PII 450 MHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 7
Autor recenzji: Allor
Internet: www.cellmons.tenbit.pl
Testowane na: PIV 2,8 GHz, 512 MB RAM, GeForce 6600GT (i działało jak burza)
Demo: w Clicku 05/2005 jest pełna wersja
Strona w CDA: 096

Od autora: Na początku jest trochę trudno, bo zanim nie zdobędziemy lepszych kart i wyższego poziomu, gra przypomina nieco bardziej rozbudowaną zabawę w kamień, nożyce, papier, ale potem jest już bardzo przyjemnie, a i cena wydaje się całkiem przystępna.

Smuggler: Mogę powiedzieć to samo, co zwykle – z braku Netu nie pogram. A już szczególnie w karciankę, których to gier po prostu nie rozumiem. Nawet jeśli są polskie.
Qn`Ik: W karty niewygodnie się gra na komputerze. Mało miejsca jest.
Czarny Iwan: A można grać w Pana?
Gem: ...i Sługę? ;) Swoją drogą – w Szwejku było o adiutancie, który pozwolił się zeżreć swemu oficerowi...
eld: Cellulitis? Nie, nie posiadam...
Allor: W przeciwieństwie nóżek a la sarenka, lol.
eld: Hyhy... sarenka to ty jesteś, Szyszkojadzie, bo ciągle przede mną uciekasz. Wynik z ostatnich dni – eld vs. Allor 4:0 :)
Foch: Mnie się tam podoba, było w Clicku! ;-)
Czarny Iwan: Nóżki w galarecie!
Smuggler: 'Meduza i lorneta', to je ono!

Championship Manager 5

Gatunek: menago
Podobne do: CM 4 i FM 2005
Wymagania: Win 2000/XP, P3 700 Mhz, 256 MB RAM, karta graficzna 4MB
Testowane na: PIV 2800, 512MB RAM, GeForce 6600GT (śmieszne, ale gra wywaliła się kilka razy z powodu braku pamięci...)
Ocena: 6
Autor recenzji: eld
Internet: www.championshipmanager.co.uk
Demo: DVD 06/05
Strona w CDA: 090

Od autora: Cóż, ci z graczy, którzy przepowiadali upadek serii CM po odejściu Sports Interactive z szeregów Eidos mogą czuć się zwycięzcami. CM 5 jest bardzo słabe pod każdym względem. Począwszy od aspektów wizualnych, a skończywszy na całym mnóstwie bugów, które powodują, że gra się nieprzyjemnie.

Smuggler: To przynajmniej nie zagram z uczuciem, że niczego nie straciłem (i tak bym nie zagrał, ale może miałbym wyrzuty sumienia, że dobrą gierkę olałem).
Qn`ik: Szkoda tak dobrego i znanego tytułu. Niech żyje król, umarł król.
Mac Abra: Nie tylko umarł, ale i jeszcze jakby po śmierci śmierdzi. ;)
gem: Mówicie o Eidosie? Ejże, przecież wciąż pozostaje ostatnia nadzieja w postaci nowej lepszej Lary Croft...
eld: Hahaha... znakomity dowcip. :)
Hut: Nie, czemu... Nowa Lara wygląda naprawdę teges!
gem: Te uda! Ten biust! Z kapuchą! Mniam!
Allor: Bo jeszcze wszystkich operacji nie miała, poczekaj na premierę, a do "normalności" wróci.
Czarny Iwan: Lara zawsze jest najedzona.
Smuggler: Silikonem.

Chłopaki nie płaczą

Gatunek: przygodowa
Podobne do: Wacki, Ace Ventura
Wymagania: Win: 98/2000/NT/XP; Procesor: 650 MHz; RAM: 64 MB; Grafika RAM: 16 MB
Testowano na: Athlon 64 3000+, 768 MB RAM, Radeon 9600 Pro (chodziło należycie, zdziwiłbym się, gdyby było inaczej).
Ocena: 6
Autor recenzji: Eugeniusz Siekiera
Demo: brak
Internet: www.chnp.pl
Strona: 089

Od autora: Tylko dla fanów klasycznych dwuwymiarowych przygodówek, archaicznej, ręcznie rysowanej grafiki lub zwolenników „talentu" komediowego Pazury. Reszta wynudzi się setnie.

Smuggler: Film był świetny, gra zaledwie niezła.
Mac Abra: Wziąłem bonusowy film na DVD z opakowania, grę mogę oddać w dobre ręce.
Qn`Ik: Tak, tak. Film był szokująco, jak na polskie warunki, dobry. Gra jest już taka, jak polskie warunki.
Allor: Przygodówka? Dziękuję, nawet 9 mnie nie ruszają, a co dopiero 6...
gem: WoW sprawia, że nawet 10 z 10 by mnie nie ruszyło... Poza tym, nie mogę się ruszać. Jestem w trybie oszczędzania energii.
eld: Możemy się potargować. Mnie by nie ruszyło nawet 100 na 10. ;)
Czarny Iwan: Chłopaki nie płaczą, a powinni.

GAME WALKER

WYTYPUJ

ULUBIONA SZKOLNA LEKTURA
EGM: Być może niektórzy z czytelników pomyślą, że się silę na oryginalność, ale naprawdę bardzo lubiłem czytać "Rękopis znaleziony w Saragossie" Jana Potockiego. Wspaniale skonstruowana, precyzyjna i misterna jak holenderski zegarek opowieść szkatułkowa.
Smuggler: „Mistrz i Małgorzata". Ale to wtedy nie była lektura... Eeee... O, pamiętam: „Bajki robotów" Lema.
Mac Abra: „Potop" (a w sumie cała trylogia Sienkiewicza) i ku memu wielkiemu zdziwieniu – „Lalka".
Qn`ik: Nie wiem, które książki, czytane przeze mnie w okresie szkoły, były lekturami.
Eugeniusz Siekiera: "Zbrodnia i Kara", "Mistrz i Małgorzata", "Dzika kaczka", "Folwark zwierzęcy".
CormaC: "Rękopis znaleziony w Saragossie", ale to było nieobowiązkowe, na fakultet z polskiego w liceum. W podstawówce "Krzyżacy", których przy okazji przerabiania czytałem już po raz drugi.
gem: Na bogów, nie pamiętam! To było tak dawno temu...
Hut: "Mistrz i Małgorzata". No i może poeci z końca XIX i początku XX wieku.
Ghost: "A jak królem, a jak katem będziesz". Nie wiem dlaczego, ale podobała mi się ta książka.
Czarny Iwan: Nie miałem ulubionej, czytałem wszystko, co wpadło mi w ręce.
eld: Ja i lektury szkolne? Bez przesady... no dobra, może "Kamienie na szaniec" albo "Krzyżacy".
Allor: „Pilot Pirx" (był świetny) i „Pan Tadeusz" (byłem na bardzo, bardzo nudnym obozie).

ZNIENAWIDZONA SZKOLNA LEKTURA:
EGM: "Nad Niemnem". Tak nudna pierdoła, że zasypiałem przy lekturze. Niechże mi moja nieżyjąca już polonistka wybaczy z zaświatów, ale Orzeszkowej nie trawiłem i niech mi dłoń zmartwieje, jeżeli kiedykolwiek wezmę do niej któryś z jej gniotów.
Smuggler: „Nad Niemnem". Pamiętam, że próby przeczytania tego czegoś przypominały bicie głową w betonową ścianę. Po piątej próbie, gdzieś na 75 stronie, poddałem się.
Mac Abra: "Pan Tadeusz". Doceniłem go dopiero wtedy, gdy przeczytałem go dobrowolnie parę lat po szkole. A obecnie „Noce i dnie", bo moja żona mogłaby ten film w kółko oglądać i mi się na książkę uraz przeniósł ...Boguuuuumił!!!
Qn`ik: Kilka by się znalazło. Zbiorowo: twórczość Orzeszkowej.
Eugeniusz Siekiera: Wszelkie te rodzime „perły" pozytywizmu, z "Nad Niemnem" na czele. Jak ma ta młodzież książki pokochać, jak daje im się Orzeszkową pod nos. Jeśli liczyć też studia, najbardziej dało mi popalić "Bycie i czas" Heideggera. Koszmar.
CormaC: Pozytywizm był generalnie nieciekawy. Ale najbardziej cierpiałem przy "Cierpieniach młodego Wertera". "Ferdydurke" wytrzymałem przez kilkanaście stron. "Chłopi" też rządzili.
gem: "Nad Niemnem". Zaskoczeni?
Hut: "Nad Niemnem".
Ghost: "Nad Niemnem". Te opisy przyrody potrafiły mnie uśpić nawet pięć minut po tym, jak wstałem z łóżka świeżo wyspany.
Czarny Iwan: Jakoś z "Chłopami" Reymonta szczególnie się nie lubiliśmy.
eld: Znienawidzonej nie mam, jeśli nie mogłem się przebić przez pierwszych 10 stron, to się luzowałem...
Allor: Nad rzeką długą, a wody pełną – wysiadłem po paru stronach, ale jakoś udało mi się, mimo niewiedzy, "połaka" przeżyć.

NAJBARDZIEJ DRAMATYCZNE PRZEŻYCIE NA MATURZE:
EGM: Matematycznych zadań było 5. Cztery zrobiłem w 45 minut, wysłałem kolegom (i jednej sympatycznej koleżance) ściągi i zabrałem się do ostatniego, które było nieco trudniejsze. Wynik miałem po 30 minutach. I wtedy podszedł do mnie mój matematyk, zerknął mi przez ramię i pokręcił przecząco głową. "Niedobrze" – rzucił półgłosem i sobie poszedł. Zabrałem

WYTYPUJ

się ponownie do roboty. Przez następne trzy godziny rozwiązywałem je chyba ze trzy razy na różne sposoby – ale wynik był taki sam! Pracę oddałem mocno przybity. Na drugi dzień rano pędzę do szkoły, spotykam mojego matematyka, a ten z jowialnym uśmiechem mówi: "Dobrze to zrobiłeś, to ja się pomyliłem!". Swą reakcję wolę zmilczeć...

Smuggler: Do dzisiaj czasem mi się śni, że zdaję maturę z matematyki. I za każdym razem budzę się z uczuciem absolutnej grozy. A śni mi się autentyczna historia – ze 30 minut do końca matury, a ja się orientuję, że jedno z mych dwóch zadań NA PEWNO jest rozwiązane źle. Tyle że nie bardzo wiem, gdzie tkwi błąd... Brrr... To było okropne pół godziny.

Mac Abra: Padłem krzyżem u stóp komisji egzaminacyjnej siedzącej na takim podwyższeniu, mając rękawy wypchane ściągami, które powieliłem w WC i miałem rozdać kumplom. Potknąłem się – a podeprzeć się nie mogłem, bo by ściągi wyleciały... Więc – ręce w bok, głowa do góry (żeby nosa nie rozbić) – łomot!!! „I runął niby dąb piorunem strzaskany, a zbroja zadźwięczała na nim"... Komisja robi wielkie oczy, kurz się z podłogi podniósł, setka piszących nie wie, co się dzieje... A ja leżę i najpierw patrzę czy ściągi nie wyleciały. Kolano, którym zdrowo rypnąłem w podłogę, poczułem dopiero w domu – blisko dwa miesiące bolało jak diabli...

Qn`ik: Żarcie się skończyło!

Eugeniusz Siekiera: Matura minęła mi całkiem przyjemnie, bez większych stresów.

CormaC: Żadnych dramatycznych przeżyć nie było. Po odczytaniu tematów z pisemnego polskiego nieco zepsuł mi się humor, ale koniec końców miałem z matury średnią 5,6. Zawaliłem ostatni egzamin – ustny niemiecki (dostałem 4 i skończyły się marzenia o samych szóstkach). :)

gem: Ustny niemiecki. Jakieś pytanie o upośledzonych fizycznie i psychicznie. Po polsku nie wiedziałbym, co powiedzieć...

Hut: Na maturze nie było, dostałem najprostsze zestawy z możliwych. Fuks. Dramatycznie było tuż przed maturą, kiedy polonistka... Powiedzmy, że wpadła w poważne kłopoty związane z naszą klasą. Tak czy owak spóźnione wyrazy szacunku dla prof. Pietruszki.

Ghost: Polski, zwłaszcza ustny. Po maturze na mojej głowie pojawił się pierwszy siwy włos (autentycznie!).

Czarny Iwan: Ustny niemiecki. Dziękuję, że nie osiwiałem jak Ghost.

Eld: Hehe... na polskim przez 4 godziny byłem przekonany, że mam ściągę z jednego z tematów, więc patrzyłem w sufit i czekałem na swoją kolejkę do WC. Kiedy się doczekałem i wyszedłem za potrzebą... Przewertowałem wszystkie ściągi i okazało się, że za cholerę nic nie mam. Do tej pory sam siebie podziwiam, że nie wpadłem w panikę i zacząłem mistrzowsko lać wodę na jakiś głupi temat.

Allor: Pisemna matematyka, na której – po pierwsze – siadając do ławki wywinąłem orła (buty nowe, a śliskie, zaś praktyki w ich użytkowaniu zero...), a po drugie – okazało się, że mój luźny stosunek do powtórki materiału wcale najlepszym pomysłem nie był... Ale odegrałem się na ustnej. :)

NAJWIĘKSZE POZYTYWNE ZASKOCZENIE GIERKOWE OSTATNIEGO KWARTAŁU:

EGM: Sentinel.

Smuggler: Riddick, Project Snowblind, SC: Chaos Theory... i jeszcze parę innych.

Mac Abra: SW: KotOR 2, Brothers in Arms, najnowszy Splinter Cell, Chronicles of Riddick, Hearts of Iron 2... Dobry kwartał!

Qn`ik: Przyjęcie World of WarCraft w Europie.

Eugeniusz Siekiera: MOHPA – spodziewałem się, że będzie dobry, a okazał się wybitny. Tak samo z Chronicles of Riddick.

CormaC: Chronicles of Riddick.

gem: Największe pozytywne – znaczy gra, dla której porzuciłem World of Warcraft? Brak.

Hut: Snowblind, bo Riddick to już w sumie kwartał poprzedni. WoW miał być dobry i jest, żadne to zaskoczenie.

Cold Fear

Gatunek: akcja/survival horror
Podobne do: Resident Evil
Wymagania: P III 1GHz, 512MB RAM, Win 2000/XP (tylko!), grafika 64MB (GF4 MX nieobsługiwany!)
Ocena: 7+
Autor recenzji: CormaC
Internet: www.coldfeargame.com
Testowane na: Athlon Barton 3500+, 512MB DDR, GF6800GT. (wyglądało świetnie i śmigało bez zastrzeżeń)
Demo: brak
Strona w CDA: 060

Od autora: Bardzo dobra gra akcji w konwencji horroru porządnie skonwertowana z konsol. Fabuła oklepana, ale oprawa świetna. Niestety pojawiają się problemy z kamerą (walczyć w trybie widoku typowego dla survival horrorów właściwie się nie da) i przełączaniem widoków oraz parę innych pomniejszych uciążliwości (np. niemożliwość sejwowania w dowolnym momencie). Gra wciąga i godna jest ze wszech miar polecenia. Szkoda tylko, że starcza na 8-10 godzin.

Smuggler: Mimo wszystko czuję się zachęcony do zagrania w tę grę. Coś ostatnio horrory zaczynam lubić... dziwne.
Mac Abra: Ja jednak w horrorach bardziej cenię fabułę nad grafikę... ale co tam, też spróbuję.
Qn`ik: Grafika jest boska, ale już wad tyle, że skutecznie odechciało mi się grać po 3 godzinach.
Allor: Horror na dziesięć minut? Na początek pozycja jak najbardziej godna polecenia.
gem: Zaczekam na Cold Fear II. Jak zjem swoją nogę, to doczekam.
eld: Grając w WoW, Krasnalu?
Czarny Iwan: Ja chcę nogę, ja chcę! Nic jeszcze dziś nie jadłem! (W tym wątku to poczytajcie sobie Rolanda Topora, bodajże „Cztery róże dla Lucienne".)

Darwinia

Gatunek: strategia
Podobne do: Populous, Black & White
Wymagania: P III 800 MHz, 256 MB RAM, Win 95/98/ME/2000/XP, grafika 64MB
Ocena: 8+
Autor recenzji: Hut
Internet: www.darwinia.co.uk
Testowane na: PIV 2,8 GHZ, 512 MB RAM, GF 6600 GT ze 128 MB RAM (bez zaciachów)
Demo: 084
Strona w CDA:

Od autora: Połączenie Black & White, Windows, Cannon Foddera, Centipede i Populousa. Takiej gry jeszcze nie widzieliście, to mogę zagwarantować. Świetna produkcja dla tych, którzy poszukują w grach nowych doznań. Polecam!

eld: Ejjj..... skoro padają takie nazwy jak Populous czy Cannon Fodder, to czemu ja tej gry jeszcze nie widziałem?
Qn`ik: Pomysł ciekawy, ale aż tak zblazowany nie jestem. Doznania oferowane np. w GTA mi na razie wystarczają. :)
gem: Mnie wystarczy bogactwo World of Warcraft – najlepiej odżywionej Massively Multiplayer Online Role-Playing Game naszego świata!
Allor: Połączenia tego wszystkiego, co w grach RPG najlepsze! To rzekłem ja, Jarząbek, a teraz proszę o miesiąc subskrypcji gratis. ;)
Czarny Iwan: Z czym to się je?
Smuggler: Ze smakiem. O ile lubisz pokręcone gierki.

Doom3: Resurrection of Evil

Podobne do: Doom 3
Wymagania: Win 2000/XP, P4 1,5 GHZ, 384 MB RAM, karta graficzna 64 MB
Ocena: 8+
Autor recenzji: Usagi
Internet: www.doom3.com
Demo: nie ma
Strona w CDA: 070

Od autora: Wypuszczony osiem miesięcy po premierze Dooma pierwszy z jego oficjalnych dodatków nie zawodzi. 12 bardzo dobrze przygotowanych etapów, dwie nowe bronie (Grabber, podwójny shotgun), kilku nowych wrogów, ulepszony tryb multiplayer to tylko kilka ze smaczków, których możemy się po tej grze spodziewać. Dla miłośników mrocznego klimatu i dobrych first-person shooterów pozycja obowiązkowa.

eld: Offtopicznie: Usagi buc! (Bo nie gra w WoW – hyhy.)
Mac Abra: Wygląda na to, jakby twórcy poszli po rozum do głowy i zapytali potencjalnych klientów „a czego wam w Doomie brakowało?", po czym zaimplementowali sporą część sugestii w owym dodatku.
gem: Inni twórcy. Twórcy gier. Nie twórcy technologii. Gorzej odżywieni, a więc lepiej zmotywowani.
Smuggler: Mówiąc prościej – dodatek lepszy od podstawki.
Qn`ik: Mnie w Doomie brakowało otwartych przestrzeni, zielonej trawki, wodospadów... ;)
Allor: Znaczy się tego wszystkiego, co było w Far Cry'u? Toż to w Far Cry'u już było. ;)
Czarny Iwan: A wodospad przepiękny to jeszcze w Unrealu był.

Driv3r

Gatunek: samochodówka
Podobne do: GTA
Wymagania: Win2000/XP, 1,5GHz, 256 MB RAM, akcelerator z 64 MB RAM
Ocena: 3
Autor recenzji: Allor
Internet: www.driv3r.com
Testowane na: PIV 2,8 GHz, 512 MB RAM, GeForce 6600GT (działało szybko, ale nie można powiedzieć, że bez problemów)
Demo: W Sieci. Jakieś 700 MB.
Strona w CDA: 066

Od autora: Najlepszą częścią gry są bardzo dobre filmiki, ale kto kupowałby dla nich samochodówkę? Reszta jest tak słaba, że Driv3r stanowi obecnie głównego kandydata na "porażkę roku".

Mac Abra: Romero może odetchnąć. Driv3r zdetronizował Daikatanę w kategorii na "najbardziej przereklamowaną i rozczarowującą grę PC wszech czasów".
Smuggler: Jakby mi dali te 62 mln $, to wydałbym je sensowniej, bo na siebie. No, może poza tymi paroma milionami, które dałbym zarobić twórcom cut-scenek, bo zasłużyli. To najlepsze elementy gry.
Qn`ik: Jak wywalić w błoto niewyobrażalną forsę...
Smuggler: "Jak" to żaden problem dla mnie. Bardziej "skąd taką kasę wziąć"? :)
gem: Driv3ra – jeśli nie padniemy z głodu – będziemy pamiętać całymi latami... Atari – jeśli nie padnie z jego powodu – także.
eld: Gra, która swą dennością przebiła Brothers In Arms. To naprawdę warto zapamiętać.
Hut: Ułożyłem na jej temat taki "Crap rap" – "Driver 3 to niezły crap, yo, yo, yo, yo, ziomale!". Niezłe, co?
Czarny Iwan: Fajne. Idź zrób kanapki.

2 CD, 12,99 zł, 108 stron. **Po raz pierwszy ujawniono nasz ówczesny nakład**: 60 000 egz. Pierwsze trzydzieści stron to nadal recenzje użytków, z których jeden (Dzień Zająca) dostał nawet znaczek jakości. Nie rozumiem tego dzisiaj. :) Zapowiedziano 17 gier, z których próbę czasu przetrwało raczej niewiele. X-Com Apocalypse, polski – wrocławski! – Clash, Dark Colony – no i pamięęęętny Fallout. Co prawda, w spisie treści gra anonsowana jest jako „największy konkurent dla Diablo" (?!), ale tak czy siak dobrze wyczuliśmy, że to będzie GIGAhit. W dziale recenzji 19 tytułów, z czego najgłośniejszy to X-Wing vs. TIE Fighter. Yasiu doradzał „na pudełku zobaczyć możemy, że wymaga P-90, ale grać można i na 486/100 MHz, z jednomegową kartą i to w wysokiej rozdzielczości!". Łezka w oku się kręci... Dostała 9/10 i znaczek jakości.

Drugim asem w tej talii jest Neverhood. Dla przypomnienia – gra przygodowa 3D, w której wszystko jest z plasteliny i gliny (grę zrealizowano klasyczną metodą zdjęć poklatkowych niczym np. Misia Uszatka czy innego Kolargola), a stężenie śmiechu na każdą sekundę jej trwania wielokrotnie przewyższa wszelkie dopuszczalne normy. Krótko mówiąc: jedna z najzabawniejszych gier w historii tytułów PC. Peter Pan pisał „przepona bolała mnie ze śmiechu (...). Mr Jedi był wręcz siny i dławił się rechotem (...). Gra jest chora, śmiesznie chora i kosmicznie śmieszna". 9/10 i znak jakości. Sam pamiętam, jak wyłem ze śmiechu przy scenie jak Klayman jadł muchomora. :)

Ogólnie jednak – co zresztą do dziś się sprawdza – w czerwcowym CDA widać pewien zastój, jeśli idzie o mocne gry. Bo jak co roku producenci trzymają je na targi E3. Pojawiły się za to aż dwie polskie produkcje: Liga Polska Manager (5/10 – jak zawsze szwankowała grafika) i edycja CD gry Kajko i Kokosz (4/10 – nawet wtedy raziła okropna jakość udźwiękowienia).

Poza tym standardowe kąciki, w tym AR (z kultowym „jak was toporknę wałkiem, pistolnę zastrzeletem"). Z nowości pojawił się praprzodek dzisiejszego Kalejdoskopu, pod dziwacznym tytułem Wielkie Ucho. Niby, że słyszymy wszystko, co się dzieje w branży gierkowej? Sam już nie pamiętam. Z ciekawszych newsów: nowa firma Running With Scissors robi gierkę Postal. Wtedy jeszcze ten tytuł nic nam nie mówił. Na gwiazdkę miała się pojawić przygodówka Blizzarda (Warcraft Adventures: Lords of the Clans – niestety Blizzard przerwał po jakimś czasie prace nad tą grą). Zapowiedziano Close Combat 2. Kolejny Tomb Raider ma być promowany podczas koncertów U2, a jego premiera zapowiedziana jest na październik. id Software opchnęło engine Quake'a 6 firmom, zarabiając na tym 5 mln $. Miał się też pojawić Quake 2! Łał!

Na CD m.in. demo Fallouta, Neverhooda, Virtua Fightera. Pełne wersje programów Fun School i gry RPG Tower of Souls. A że to nr 13, a płytki posłano do tłoczni 13.05 – pamiętam! – musiało się coś zdarzyć. I faktycznie – tłocznia schrzaniła robotę. Część płytek nr 2 nie chciała się uruchomić. Daliście nam za to zdrowo po krzyżu...

Za miesiąc – CDA 07-08/1997.

GAME WALKER

WYTYPUJ

Na konsolach God of War.
Ghost: World of Warcraft. Zaskoczę wielu, ale nigdy nie grałem w żadną z gier z tej serii. W zasadzie nie przepadam za grami tego typu, ale WoW... Pokrótce, przez tę grę rzadko chodzę spać wcześniej niż o 2 w nocy.
Czarny Iwan: Nie będę odkrywczy, na pewno WoW.
eld: FOR THE HORDE BROTHERS!!!
Allor: WoW, choć jeśli liczyć amerykańską betę, to się w tym przedziale czasowym nie mieści, ale co tam – i tak nic lepszego od tamtego czasu nie wyszło.

NAJWIĘKSZE NEGATYWNE ZASKOCZENIE GIERKOWE OSTATNIEGO KWARTAŁU:

EGM: Alida. Patrz recenzja.
Smuggler: Driv3r...
Mac Abra: World of Warcraft. Nie dlatego, że zły – ale dlatego, że mi redakcję od pracy odciąga kolejny miesiąc... :(
Qn`ik: To, że nie mam czasu na grę w WoW.
Eugeniusz Siekiera: DRIV3R. Słabiutko, bardzo słabiutko. Liczyłem, że będzie konkurencją dla San Andreas, a on do pięt nie dorasta nawet GTA3.
CormaC: Miałem za mało czasu, żeby grać dla przyjemności.
gem: Brothers in Arms. Za to, czym nie jest.
Hut: Driv3r, choć to zaskoczenie o tyle małe, że już na konsolach był mierny.
Ghost: Gram w WoW i na nic więcej nie mam czasu.
Czarny Iwan: Driv3r.
eld: Brothers in Arms, bo jest crapem...
Allor: Driv3r.

DOKOŃCZ ZDANIE: POLSKA REPREZENTACJA AWANSUJE DO FINAŁÓW MISTRZOSTW ŚWIATA, GDY...

EGM: Gdy wszyscy gracze pocałują się w łokieć (każdy swój oczywiście).
Smuggler: Przepraszam, najpierw muszę się przestać śmiać – a właściwie płakać przez łzy.
Mac Abra: Gdy zacznie tworzyć drużynę i myśleć na boisku... Co mi tam, ja pamiętam Wembley i finały z 74 roku, mogę w razie czego powspominać sobie dawne czasy. Kolejny raz.
Qn`ik: Gdy wygra jeszcze kilka meczów. Nie tylko z Azerami.
Eugeniusz Siekiera: Gdy zakwitną bzy. A tak serio to polska reprezentacja interesuje mnie mniej więcej tyle, co zeszłoroczny śnieg.
CormaC: Jakie "gdy"?! Polska reprezentacja awansuje do finałów Mistrzostw Świata. Kropka. Ale czy coś tam zdziała, czy może znów szybciutko wróci do kraju, to inna para kaloszy...
gem: Moment, reprezentacja w czym?
Hut: Nie wiem, czy żartować, czy pisać na poważnie. Tak czy owak trzymam za chłopaków kciuki, może w końcu zrobią coś dobrego dla kraju i dla siebie.
Ghost: Zjem własne buty?
Czarny Iwan: ...zrezygnują wszystkie inne drużyny.
eld: Jeśli wygrają w czerwcu i wrześniu.
Allor: Na antypodach wybiją koniki polne, w każdym razie równie mocno mnie to interesuje.

Achtung!
Autorem pytań w ankiecie redakcyjnej w poprzedniej edycji GW był RadaZ.

Empire Earth II

Gatunek: RTS
Podobne do: Rise of Nations
Wymagania: P III 1,5 GHz, 256 MB RAM, Win 2000/XP (tylko!), grafika 64 MB
Ocena: 8+
Autor recenzji: Pitu
Internet: www.empireearth.com
Testowane na: PIV 2,8 GHZ, 512 MB RAM, GF 6600 GT ze 128 MB RAM (bez zaciachów)
Demo: CD/DVD 05/05
Strona w CDA: 064

Od autora: Gra, która podsumowuje wszystko to, co wymyślono do tej pory w gatunku RTS. Brakuje trochę oryginalności, ale nie każdy musi być wynalazcą nowości. Szkoda, że grafika jest przeciętna, bo ocena mogłaby być nawet o pełny punkt wyższa!

Mac Abra: Ta gra to jak spotkanie z dawną klasą – sami znajomi wokół, choć może ciut zmienieni. :) Takie „The best of... najlepsze patenty w RTS-ach". I w sumie nieźle się sprawdza, choć mnie nie porwało. Dla mnie bardziej 7/7+.
eld: Największy problemem EE 2 jest to samo, co w jedynce. Zbyt duża rozpiętość czasowa... Poza tym w sumie wszystko już było i wolę wybrać coś innego lub poczekać na nowy AoE.
Allor: Z WoW-em też niby podobnie – prawie wszystko już gdzieś było – ale całość sprawia wrażenie o niebo lepsze.
gem: To tak jak parówki. Niby same uszy i ryje, a efekt końcowy – mniam! ;P
Czarny Iwan: Jeszcze oczy i ogonki, też niezłe, jak się dobrze zmieli.
Smuggler: „Kanapka z ryjem" z bodaj Hot Shot 2 i tak rządzi. :)

Fire Captain: Bay Area Inferno

Gatunek: RTT
Podobne do: Fire Department
Wymagania: Win 98SE/00/ME/XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB na karcie graficznej
Ocena: 7
Autor recenzji: Qn`ik
Internet: www.firecaptain-game.com
Testowane na: Athlon 2000 XP, Radeon 9200, 512 MB RAM. (Dało się grać tylko dlatego, że to gra turowa).
Demo: DVD 05/2005
Strona w CDA: 092

Od autora: Nieco rozszerzona wersja gry znanej w Polsce jako 998: Pogromcy Ognia. Jeśli jej nie widziałeś, a chciałbyś pobawić się w strażaka, Fire Captain będzie bardzo dobrym wyborem.

Mac Abra: Nihil novi... ale w sumie przyzwoite.
Smuggler: „Strażacy jak widzą ogień, to sikają". Gracze na widok tej gry się nie posikają, ale jakieś mrowienie to może i poczują.
eld: Strażak Koń ratuje świat po raz kolejny. W sumie to już wolę oglądnąć Strażaka Sama, niż tracić czas przed kompem.
Allor: Szkoda, że nie ma równie dobrej gry „Podpalacz Bolek", z którą ta działałaby w multi. Koń (lub Sam) kontra Bolek – to dopiero byłoby coś!
gem: Misja „Skwiercząca rzeźnia" – to byłoby coś! Mniej odporni (czyli wszyscy na tydzień przed wypłatą) zjedliby monitor...
eld: Twój już jest nadgryziony...
Czarny Iwan: Upieczeni jegomoście to niezbyt apetyczny widok. Ale jak się nie je, co się lubi, to się wcina, co się ma.

Far Cry PL

Gatunek: FPS
Podobne do: HL-2, Doom 3
Wymagania: P III 1,1 GHz, 256 MB RAM, GeForce3 Wins 98/ME/00/XP, DirectX 9.0
Testowane na: PIV 2,1 GHz, 512 RAM GF MX5200, Win XP (1024x768, maks. detale bez AA – w chwilach największej zadymy przycinało, ale ogólnie płynnie)
Ocena: 5 (lokalizacja)
Autor recenzji: Colidor
Internet: www.farcry-thegame.com
Demo: polskiego brak
Strona w CDA: 103

Od autora: Repolonizacja wypada słabo, mimo nagrania nowej ścieżki dźwiękowej poprawionej synchronizacji dźwięku z ruchem ust, nadal nie można tego nazwać „profesjonalną polską wersją językową". No i ta objętość patcha... Kto będzie taką kobyłę – ok. 650 MB – ciągnął przez Sieć?

Mac Abra: Brawa dla Cenegi, że chciała poprawić to, co beznadziejnie schrzaniła. Ale czemu poprawka jest niewiele lepsza od oryginału?
eld: Bo to Cenega była...
Allor: Bo po paru ostatnich dobrych polonizacjach chcieli zatrzeć to korzystne wrażenie?
gem: Czasem lepiej pozwolić po prostu zapomnieć... O głodzie...
Czarny Iwan: Od Far Cry'a PL lepsze jest jajeczko z majonezem.
eld: Heh... fajnie się czyta te wasze „głodne myśli", choć ja sam od tygodnia ciągnę na pożyczonej kasie... co nie znaczy, że wagi nie tracę. ;)
Smuggler: Ja tam ciągnę od tygodnia *uisquebath* (gaelicka nazwa pewnego szkockiego napoju), więc nie narzekam... %)

Lego Star Wars

Gatunek: zręcznościówka
Podobne do: The Phantom Menace oraz każdej gry z Lego w roli głównej
Wymagania: PIII 1GHz, WIN XP/2000, karta graficzna 32MB.
Testowane na: P 1700, 512MB RAM, GeForce 6600GT. Zasuwa jak śmigacz po Morzu Wydm.
Ocena: 7
Autor recenzji: eld
Internet: http://www.legostarwarsthevideogame.com
Demo: DVD 06/05
Strona w CDA: 078

Od autora: Całkiem zabawna i grywalna zręcznościówka. Kto lubi bezstresowo pomachać mieczem świetlnym, powinien zagrać.

Mac Abra: Heh, a oczekiwałem tyrady, że gra do bani, że profanacja, że to i śmo, i kaszanka i w ogóle. Coś widzę, że Filips działa na Elda tonizująco. :)
Smuggler: Hmmm... no głupie i infantylne... ale faktycznie wciąga.
Qn`ik: Szybka powtórka z trzech filmów, gra się tak, jakby się oglądało teledysk. Szkoda, że nie obejmuje jeszcze pierwszej (czyli drugiej) Trylogii.
Allor: A nawet z czterech, choć Pierwszy Epizod prawdziwych Gwiezdnych Wojen trzeba najpierw odkryć...
eld: Pierwsza, czyli druga, jakoś mi nie pasuje do prześmiewczej wersji a la Lego. ;)
Hut: Się nie znacie. To najlepsza gra o Gwiezdnych Wojnach i tyle. ;-)
gem: Najlepszy w Star Wars jest grillowany Ewok, mniam...
Czarny Iwan: I pokroić mieczem świetlnym na duże, parujące kawałki, ech!
Smuggler: Niech Moc żarcia będzie z wami, głodomory.

Restricted Area

Gatunek: hack'n'slash
Podobne do: Space Hack
Wymagania: P III 800MHz, 384 MB RAM, grafika 32MB, Win 98/ME/2000/XP
Ocena: 6
Autor recenzji: CormaC
Internet: www.topware.pl
Testowane na: Athlon Barton 3500+, 512MB DDR, GF6800GT. (działało poprawnie)
Demo: w Sieci.
Strona w CDA: 076

Od autora: Próba przeniesienia Diablo w świat cyberpunkowy. Uchwycono właściwie to, co w grach typu hack'n'slash najważniejsze – rozwałkę. Nie postarano się jednak w przypadku fabuły (nędza), świata (niemal go brak – jedna ulica miasta + generowane losowo wnętrza fabryk i laboratoriów) oraz oprawy (wieje od niej trumiennym chłodem). Można zobaczyć – mało jest hack'n'slashy w klimatach sf.

Smuggler: Z hack'n'slashów to ja uznaję tylko Dungeon Siege'a.
Qn`ik: A Diablo to nie? To dopiero klasyk, do dziś grywalny nawet.
Allor: Oj, polecam w takim razie Sacred, tym bardziej że na dniach pojawi się dodatek – to jest dopiero fajny hack'n'slash w klimatach fantasy!
Mac Abra: Cóż, ciągle mam do zaliczenia Space Hacka, więc w RA raczej nie pogram. Tym bardziej że jakością nie powala.
eld: Na co wam jakiś hack'n'slash? Nie lepiej zagrać w WoW?
gem: A nie lepiej łyknąć owsianki?
Czarny Iwan: Sacred rządzi, kończę drugi raz i pewnie znowu zagram.
Eld: To twój nowy sposób na głód?

Robots

Gatunek: zręcznościowa/platformowa
Podobne do: Iniemamocni
Wymagania: Pentium III 1.4 MHz, 256 MB RAM, karta grafiki 64 MB
Ocena: 5+
Autor recenzji: Czarny Iwan
Internet: www.robotsgame.com
Testowane na: Pentium 4 2.80 GHz, 512 RAM, GeForce 6600 GT (bez zaciachów)
Demo: jest, ale nie wolno publikować na Cover CD!
Strona w CDA: 086

Od autora: Gierka jest ładna, gra skoczne melodyjki, ale na tym kończą się jej zalety. Skopano kilka bardzo ważnych elementów, bez których zabawa zamienia się w mordęgę.

eld: OMFG! Iwan nam się zepsuł! Cóż to za ocena?
gem: Nie je właściwie, więc się psuje. Elementarne.
Smuggler: Kolejny argument, żeby SZEROKIM łukiem omijać wszelkie „egranizacje" filmowych hitów. Jeden Riddick wyjątku nie czyni. Twórcy tego czegoś – weźcie się do innej ROBOTY.
Mac Abra: I jeszcze twórcy lecą se w kulki, bo demo jest – ale publikować go nie wolno. Co oni myślą, że stworzyli Half-Life'a 3, czy jak? A sama gra to trywialna platformówka, ładnie wystylizowana na „świat przyszłości widziany oczyma ludzi z lat 50-tych XX wieku", ale poza tym nie ma w niej nic wartego uwagi. Piąteczka – z uwagi na grafikę, reszta... szkoda gadać.
Allor: Widzisz, i oni właśnie dlatego nie pozwalają dema publikować – bo kto przy zdrowych zmysłach by taką grę potem kupił?
Czarny Iwan: Zero mięska, same blachy. Nie dla smakoszy!

Street Racing Syndicate

Gatunek: samochodówka
Podobne do: Need for Speed: Underground 2
Wymagania: Win 00/XP, P3 1 GHz, 256 MB RAM, karta grafiki 32 MB RAM
Ocena: 7
Autor recenzji: Allor
Internet: http://srs.namco.com
Testowane na: PIV 2,8 GHz, 512 MB RAM, GeForce 6600GT (problemów ani z szybkością, ani jakością nie było)
Demo: brak
Strona w CDA: 098

Od autora: Interesujący klon Need for Speed Underground 2. Nie ma wprawdzie aż takich możliwości tuningu, ale za to model jazdy jest równie przyjemny, a na dokładkę dostajemy bonus w postaci panienek i odkrywania kolejnych ich tańców. A choć całość pozycji NFSU nie zagrozi, parę dni warto przy nim spędzić.

eld: Tak narzekał z Tigesem, a ocenę dał wysoką... hmmm...
Smuggler: Marzenie pryszczatych zakompleksiałych – można mieć brykę i laskę, która zrobi ci łaskę, bo zatańczy. Łał!!! Czysty Matriks. :)
gem: Jak się ma brykę, to się ma... jedzenie.
Mac Abra: NFS w wersji dla ubogich, a raczej początkujących. W sumie całkiem sympatyczny, ku memu zaskoczeniu, bo oczekiwałem kaszany jakowejś.
Hut: Chyba nie grałeś w SRS. To klon NFS, tylko pod każdym względem słabszy. O co cho?
Allor: No przecież ocena gorsza, „klonowatość" podkreślona, ale nie zmienia to faktu, że gra się i tak przyjemnie. I to wcale nie przez laski.
Czarny Iwan: Ja bym sobie sklonował pasztet drobiowy, co to go dostałem tydzień temu. Już się kończy...
Smuggler: Syrop klonowy też jest dobry, z naleśniczkami... mmmm...

SWAT 4 PL

Gatunek: Symulator FPP
Podobne do: Seria Rainbow Six
Wymagania: PIII 1 GHz, 256 RAM, 32 MB na karcie graficznej
Ocena: 6 [lokalizacja]
Autor recenzji: Pepin Krootki
Internet: www.swat4.com
Testowane na: Athlon 2,1 XP+; 512 Mb RAM, Radeon 9200 128 MB (hula wyśmienicie)
Demo: polskiego brak
Strona w CDA: 102

Od autora: Aż chce się zacytować słowa premiera Rosji: „chcieliśmy dobrze, a wyszło jak zwykle...".

eld: Bez żartów mi tu. Cenega dalej robi słabe lokalizacje, a jedna wpadka CDP niczego nie zmienia. Dalej są w tym najlepsi.
Mac Abra: Pepin, bez urazy - ale to powiedzonko do CDP raczej nie pasuje, bo im zwykle wychodzą spolszczenia co najmniej dobre. Ale widać każdy czasem ma doła. Oby przejściowego.
Smuggler: Ale jaja – Cenega robi dobre polonizacje, a CDP zalicza (małą, bo małą, ale jednak) wtopę?
Allor: Tym bardziej że Cenega też do starych, (nie)dobrych czasów wróciła...
gem: My też. Znów nie dojadamy pod koniec miesiąca...
Mac Abra: No tak, ileż można żreć ten kawior? Aż mnie odrzuca. Żeby tak ciut kaszanki...
Czarny Iwan: My tu gadu gadu, a kiszki marsza grają.

TMNT: Mutant Melee

Gatunek: zręcznościowa
Podobne do: TMNT: Battle Nexus
Wymagania: P III 1.2 MHz, 256MB RAM, karta grafiki 32 MB
Ocena: 5
Autor recenzji: Czarny Iwan
Internet: www.konami.com
Testowane na: P IV 2.80 GHz, 512 RAM, GeForce 6600 GT (generalnie OK)
Demo: brak
Strona w CDA: 094

Od autora: TMNT: Mutant Melee miało być rewolucją w stosunku do poprzednich części. Okazało się tylko słabą kontynuacją, a nawet krokiem wstecz. TMNT nie zawiedzie tylko wielkich, bezkrytycznych wielbicieli Ninja Turtles.

Allor: Ale skoro Czarny Iwan (nasz redakcyjny „wielki, bezkrytyczny wielbiciel Ninja Turtles") dał tylko pięć, to...
Qn`Ik: To sayonara, żółwie.
gem: Na zupę żółwiową je!!!
Mac Abra: Żółwie ninja to relikt bodaj lat 80 XX wieku. Co one robią w XXI wieku? A do muzeum z nimi – i z takimi grami też.
Smuggler: Smutne, że to jedyne „mordobicie" dostępne na PC.
eld: Iwan chyba ma problemy z własną osobowością, bo znowu niska ocena... Koniec świata się zbliża.
Smuggler: Pewnie dlatego, że mu zabrałem Garfielda do recenzji. :) Załamał się, chłopak...

GHOST

POD OSTRZAŁEM 2

1. Gdyby nie pracował w CDA, zapewne byłby:
Qn`ik: Kochanym przez wszystkich adminem w innej firmie?
Smuggler: Potentatem w handlu kasetami magnetofonowymi na granicy polsko-niemieckiej?
Mac Abra: Może pracownikiem BSA? Nadawałby się...
Allor: Windykatorem. Nie da się ukryć, że ma bardzo duży dar przekonywania (chcesz mieć sieć?).
Hut: Beta-testerem WoW.
gem: Ochroniarzem Natalie Portman.
eld: Psułby komputery w innej firmie (jest godzina 10, od 8 miotam bluzgami, bo jak mnie nie było przez kilka dni, admin wykręcił mojego 6600 i teraz po jego włożeniu na miejsce system kompletnie się wyp...).
Czarny Iwan: Ruskim pierożkiem.

2. Pierwsze wrażenie, jakie na tobie zrobił:
Qn`ik: Łał! Cóż za wspaniały, inteligentny i przystojny facet... A jakie ładne karty graficzne rozdaje...
Smuggler: Dziwne, ale nie pamiętam pierwszego wrażenia. Nie było go – a potem już nagle był "od zawsze"...
Mac Abra: Jezu! Nareszcie ktoś będzie odpowiedzialny za sprzęt i Internet. Hurra!
Allor: I będzie cały czas w redakcji, a nie raz na tydzień! Poza tym jakoś mu tak – w porównaniu z poprzednim "adminem" – dobrze z oczu patrzyło...
Hut: Ten facet wygląda jak ktoś, kto jest gotów znaleźć i skasować moje empetrójki...
gem: Ten facet wygląda jak ktoś, kto... o Boże! Gdzie są moje empetrójki!...
eld: Gdzie jest mój system?
Czarny Iwan: Dzierżył wtedy w dłoni jakąś kartę graficzną i wentylator. Od razu wyczułem, że to są jego insygnia władzy.

3. Twoim zdaniem, jego najlepszy tekst pisany/odzywka:
Qn`ik: A wyłączaj ty komputer (w domyśle: żebym mógł ci zmienić kartę graficzną)! Mówi to takim pięknym tonem...
Smuggler: Teraz już będziesz miał szybki transfer.
Mac Abra: Jak to zrobię, strona WWW będzie działała szybciej.
Allor: Co ty tu jeszcze robisz, idź do domu! Parę razy tak wyganiał, jak miał coś do roboty z Netem. :)
Hut: Chcesz płytę? Masz płytę.
gem: Ile masz pamięci? No to masz. Tylko ciiicho. ;)
eld: "Eld dostanie pierwszy".
Czarny Iwan: Chcesz i masz.

4. Twoim zdaniem, jego najgorszy tekst pisany/odzywka:
Qn`ik: Mówisz, że nie podoba ci się twoja Riva TNT 16 MB? A po co ci lepsza?
Smuggler: Zaraz... zaraz... zaraz... zaraz... zaraz... zaraz... yhy... zaraz... zaraz...
Mac Abra: Strona WWW nie będzie działała szybciej, dopóki nie zakupimy *(i tu pięciominutowe wyliczanie, z czego budżet na zakupy wyczerpuje się w połowie drugiej minuty – na trzy lata do przodu)*.
Allor: Przypomnij mi o tym pod koniec miesiąca.
Hut: Dzisiaj nie mam czasu.
gem: Jeszcze raz powiesz do mnie "Yo, Nigga"...!
eld: Nie teraz, zaraz... zaraz, zaraz, zaraz.
Czarny Iwan: Zaraz przyjdę.

5. Co cię w nim przeraża:
Qn`ik: Serio? Ghost jest tak miłym i uczynnym człowiekiem, że do rany by się chciało go przyłożyć. On nie przeraża!
Mac Abra: Spokój w momencie, w którym normalny człowiek brałby się do bicia rozmówcy i demolowania mu biurka. :)
Smuggler: Gwiezdnowojenne maniactwo... i na dodatek jeszcze lubi grać w szachy. Aaaa!
Allor: Lubi żarcie z McDonalda...
Hut: McD + szachy + Star Wars. To rzeczywiście przerażające...
gem: Nie wiem, jak on to robi, że znajduje jeszcze czas na WoW...
eld: I do niedawna ET...
Czarny Iwan: Pije za dużo Coli.

6. Co chciałbyś mieć, co on ma, a ty nie masz:
Qn`ik: Tyle zalet!
Smuggler: Jego kolekcję filmów na DVD. Wiedzę.
Mac Abra: Wspomniany wyżej spokój. I wiedzę.
Allor: Bardzo, bardzo, bardzo spokojne podejście do komputerów, które już dawno wyprowadziły innych z równowagi.
Hut: Wiedzę.
gem: Wiedzę.
eld: W tej chwili jego opanowanie (pewnie dlatego, że to ja nie mogę przez ten cholerny system słuchać muzyki, a nie on).
Czarny Iwan: Spokój – gdy tacy goście jak Eld wiercą mu dziurę w brzuchu, hehe.

7. Co chciałbyś mu dać, czego on nie ma:
Qn`ik: Wady, by zyskał bardziej ludzkie oblicze!
Smuggler: Stałe miejsce w AR?
Mac Abra: Mój cholerny komputer, w którym z niewiadomych przyczyn system działa jak chce (o ile chce) i nikt nie wie, czemu...
Allor: Większe uprawnienia, jeśli chodzi o upgrade sprzętu w redakcji.
Hut: Nie wiem!
gem: Podwyżkę. Należy mu się od dawna.
eld: ...i jeszcze mój system.
Czarny Iwan: Szmal, byłby weselszy.

8. Jeśli miałbyś go określić jednym słowem, byłoby to:
Qn`ik: OhMyAdmin! (Do wszystkich, poza Ghostem: czytaj tylko pierwsze litery moich wypowiedzi, by poznać Prawdę o tych komentarzach.)
Mac Abra: Chewbacca.
Smuggler: Brak słów...
Allor: Raczej Han Solo, często potrafi nawet absolutnego komputerowego gruchota doprowadzić do stanu używalności... w każdym razie do pierwszego wejścia w nadprzestrzeń. ;)
Hut: Nie... to już wymaga użycia mocy. Czyli Luke Skywalker.
gem: Admin.
eld: NAJUKOCHAŃSZY ADMIN (system już mi działa!).
Czarny Iwan: R2D2.

Tytuł kwartału :)

Blitzkrieg: Rolling Thunder po polsku nazywa się *Blitzkrieg: Pomruk Zagłady*. Niby wszystko gra – ale jakoś tak brzmi śmiesznie w swej pompatyczności, przyznacie?

Szczerze mówiąc zrobiliśmy sobie w redakcji konkurs na jeszcze bezsensowniej brzmiący podtytuł i wyszło nam, że chyba tylko *Pierdnięcie Przeznaczenia* może przebić *Pomruk Zagłady*. :)

Tak, wiemy że "rolling thunder" ciężko dosłownie przetłumaczyć na polski. Chodzi tu bowiem o <*właśnie*> rozlegający się ('toczący się...') dźwięk gromu. No właśnie – można było przetłumaczyć to jako "Dźwięk gromu", czy – już mniej dosłownie – jako np. "Nadciąga(jąca) burza", w ostateczności "Pomruk burzy". Bo wszystko wszystkim – ale mruczeć to mogą koty drapane za uchem albo misie "tasujące mjut", czy faceci, którym żony sugerują wyniesienie śmieci w samym środku Finału Ligi Mistrzów. Ale zagłada? Hm...

Zanurz się w świat 3D

Technologia ASUS HyperDrive pozwala na automatyczny i manualny overclocking kart graficznych.

Overclocking zrobił ogromną karierę jako tania i skuteczna metoda zwiększania wydajności komputera. Niestety, aby skutecznie podkręcać komponenty takie jak procesor czy karta graficzna, nie ryzykując przy tym uszkodzenia sprzętu czy choćby utraty stabilności, konieczne jest posiadanie dość znacznego zasobu wiedzy. Osoby nie będące ekspertami w dziedzinie sprzętu komputerowego muszą więc w większości przypadków obejść się smakiem. Z myślą o takich właśnie użytkownikach firma ASUS opracowała technologię HyperDrive, pozwalającą zarówno na manualne, jak i automatyczne podkręcanie procesorów kart graficznych. Teraz więc każdy znajdzie coś dla siebie -zaawansowani użytkownicy w dalszym ciągu mogą dopasowywać parametry pracy manualnie, zaś ci mniej doświadczeni mogą bez obawy o bezpieczeństwo sprzętu skorzystać z możliwości automatycznego podkręcania.

HyperDrive oferuje cztery różne tryby pracy karty graficznej:

Tryb 3D -Dla graczy

W trybie tym, w momencie uruchomienia aplikacji intensywnie korzystających z mocy obliczeniowej procesora graficznego (jak np. gier), system wykryje zwiększone obciążenie GPU i automatycznie podkręci jego parametry. Dzięki temu użytkownik bez kiwnięcia palcem otrzyma najwyższą wydajność karty graficznej dokładnie wtedy, kiedy jest ona najbardziej potrzebna.

Dodatkową korzyścią płynącą z takiego rozwiązania jest fakt, że w momencie, gdy nie korzystamy z pełnej mocy GPU, parametry jego pracy zostają automatycznie obniżone. Dzięki temu zmniejsza się temperatura procesora graficznego, a co za tym idzie również hałas generowany przez system chłodzenia karty. Nie bez znaczenia jest również fakt mniejszego zużycia energii.

Tryb CPU -Zrównoważone działanie

W trybie CPU parametry pracy procesora graficznego dopasowywana jest automatycznie do poziomu obciążenia CPU. W momencie, kiedy procesor główny działa z pełnym obciążeniem, zwiększana jest również wydajność procesora graficznego, aby zapewnić systemowi maksymalną możliwą wydajność. Jeśli CPU nie jest zbyt mocno obciążony to, podobnie jak w trybie 3D, parametry pracy GPU są redukowane w celu zmniejszenia zużycia energii i obniżenia temperatury.

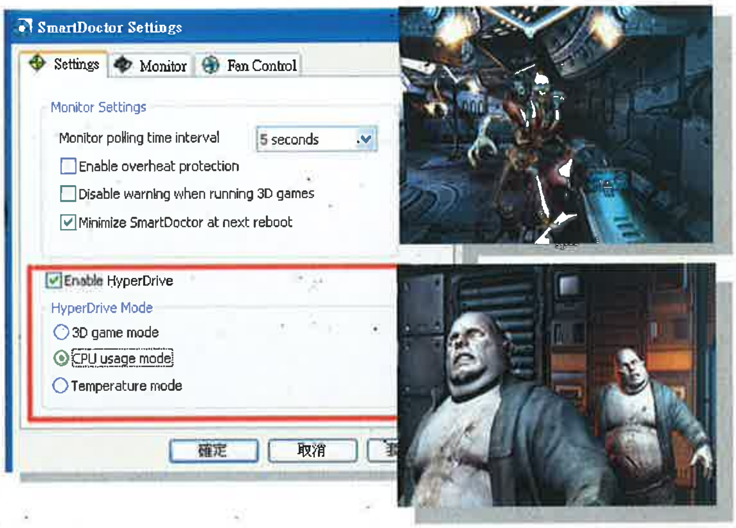
Tryb temperatury -Najbezpieczniejszy overclocking

Wyśrubowane parametry pracy procesora graficznego powodują znaczne podniesienie jego temperatury i tym samym ryzyko jego uszkodzenia, jeśli temperatura przekroczy poziom krytyczny. Ten tryb monitoruje temperaturę GPU i automatycznie redukuje prędkość pracy procesora w momencie, gdy ten niebezpiecznie się nagrzewa. I odwrotnie -jeśli procesor jest nie jest mocno nagrzany, zostaje on podręcony dla uzyskania jak największej wydajności.

Manualny Overclocking -Dla ekspertów

Zaawansowani użytkownicy, potrzebujący pełnej kontroli nad dokładnymi ustawieniami parametrów pracy GPU również znajdą w HyperDrive sprzymierzeńca. W połączeniu z programem SmartDoctor (również dołączanym do kart graficznych ASUS) HyperDrive pozwala bowiem na manualną konfigurację częstotliwości pracy procesora graficznego, pamięci, poziomów intensywności chłodzenia dla zdefiniowanych przedziałów temperatur, itp.

Overclocking kart graficznych wymaga sporego doświadczenia i wyczucia. Dzięki technologii ASUS HyperDrive wszyscy użytkownicy, nawet ci mniej doświadczeni, mogą teraz w bezpieczny i wygodny sposób wykorzystać pełnię możliwości swoich kart graficznych.



REKLAMA

PRODUCENT: DARKWORKS
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 79,90 ZŁ
WWW.COLDFEARGAME.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 1 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB (POZA GF4MX)

CORMAC | POWTÓRKA Z ROZRYWKI

Cholerny wiatr. Gdzie by się nie stanęło, dziwnym trafem zawsze ciął deszczem prosto w twarz. I to przeklęte kołysanie. Przeświadczenie, że kolejna fala, która wedrze się na pokład tego upiornego statku, ciśnie tobą o ścianę jak szmacianą lalką. Tom Hansen jednak odnosił wrażenie, że potworne fale miotające kutrem nie są jego największym zmartwieniem. To wewnątrz okrętu kryło się coś złowieszczego, nie za jego burtami.

W końcu sztormy się zdarzają, nic wielkiego. Hansen doskonale o tym wiedział. Nieraz już płynął na pomoc statkom, które zaskoczyła burza. Krótkofalówka milczała. Ostatnim, co dotarło przez nią do Hansena, były paniczne rozkazy, potem kilka strzałów. I przekleństwo urwane w połowie, jakby przecięte nożem. Czy może raczej rozdarte na pół. Chłopcy mieli rację. Coś na tym statku paskudnie śmierdziało. Dosłownie.

COLD FEAR

Kiedyś już przyznałem się, że w survival horrory zazwyczaj nie grywam. Denerwuje mnie w nich sporo rzeczy, ze sposobem prezentacji akcji na czele. Cold Fear jednak wciągnął mnie na całego, na co wpływ miało kilka czynników. Pierwszym z nich jest fakt, że **francuskiemu tytułowi zdecydowanie bliżej jest do gry akcji aniżeli do klasycznego survival horroru**. Gra ta jest mniej więcej tym, czym Doom 3 – strzelanką w konwencji horroru. Strzelanką klimatyczną i doskonale zrobioną (jest to drugi powód, dla którego grałem w nią z przyjemnością). Nie dostarcza jednak tego, z a co fani horroru cenią swój ulubiony gatunek. Tu nie ma prawdziwego strachu – co najwyżej kilka skoków ciśnienia – tym słabszych, im bardziej zagłębiamy się w grę i poznajemy sztuczki twórców. Nawiązanie do Dooma 3 było zresztą nieprzypadkowe, jako że i historia, i sposoby straszenia są tu bardzo podobne.

3 grudnia: Nawiązaliśmy dziś kontakt radiowy ze statkiem. Nadciąga sztorm, który bardzo utrudnia łączność. Mimo to jestem pewien, że zrozumiałem, co mówili – mają podejrzenia, że na pokładzie znajdują się egzocele.

5 grudnia: Wciąż żadnego odzewu ze strony statku. Kamski również się nie pojawił. Ktoś wypuścił dziś z klatek ostatnie okazy. Aniszenko zabarykadował się gdzieś ze swoimi ludźmi, ale to i tak nie ma sensu. Schronię się w dormitorium. Zabieram ostatni prototyp broni i fiolkę antidotum. Wiem, że w gabinecie Kamskiego jest większy zapas, ale nie mogę zmusić się do tego, by tam pójść.

Z dziennika Bakariewa

Bakariew i Kamski byli wspólnikami. Prowadzili badania – z pierwszymi ich skutkami Tom Hansen spotka się na rosyjskim okręcie wielorybniczym. Hansen był niegdyś żołnierzem, bohaterem, teraz zaś ukrywa się przed przeszłością jako jeden z wielu funkcjonariuszy amerykańskiej Straży Wybrzeża. Spokojne życie Hansena legnie w gruzach, gdy postawi stopę na pokładzie targanego przez sztorm rosyjskiego statku, do którego wezwana została jego ekipa ratunkowa. Okręt wygląda na opuszczony, szybko się jednak okaże, że skrywa potworną tajemnicę, a Hansen stanie się jedynym, który będzie mógł się z nią zmierzyć.

Często zastanawiam się, co naprawdę skłoniło Kamskiego do pracy dla mnie. Pamiętam jego pierwsze spotkanie z tymi dziwnymi stworzeniami: wydawał się jednocześnie przerażony, jak i zafascynowany. Kiedy jednak wypuściliśmy jedno z nich na psa, fascynacja ewidentnie wzięła w Kamskim górę.

Z dziennika Jusupowa

Fabuła, choć bez wątpienia dobrze opowiedziana (m.in. za pomocą znajdowanych notatek i dzienników), jest w gruncie rzeczy **bardzo sztampowa**. Podobnie jak w Doomie 3 (i wielu innych grach), w Cold Fear musimy zmierzyć się z wynikami badań naukowca, którego fascynacja Nieznanym pokonała zdrowy rozsądek. Cold Fear nie odrywa się właściwie od standardów od początku towarzyszących survival hororom – tajemniczych eksperymentów, mutantów i zombich. Nie rezygnuje również z charakterystycznego dla horrorów motywu – złem nie jest tu rozkładający się trup pełznący ku bohaterowi z tasakiem w garści. **Prawdziwym złem jest tu zwykły człowiek.** Ktoś, do kogo pasowałoby określenie użyte przez Stephena Kinga w „Danse Macabre" – „*wilkołak porastający sierścią do wewnątrz*". Podobieństwo pomiędzy postaciami Kamskiego z Cold Fear oraz Betrugera z Dooma 3 jest uderzające. Tyle tylko, że Francuzi byli dużo bardziej subtelni przy wymyślaniu nazwiska (sprawdźcie, co znaczy po niemiecku słowo Betrüger).

Nasze pierwsze spotkanie ze stworzeniami, które nazwaliśmy egzocelami miało miejsce jakieś dwa miesiące po rozpoczęciu wiercenia na platformie Gwiazda Sakalin. Nagle po wiertle dostało się w górę kilka egzoceli, których pozbycie się kosztowało Aniszenkę i jego ludzi sporo wysiłku. Dwa dni później zauważyliśmy więcej okazów pełznących po kolumnach platformy. Natychmiast kazałem złapać kilka z nich. To właśnie wtedy po raz pierwszy byłem świadkiem zarażenia.

Z dziennika Jusupowa

Wydarzenia oglądać możemy w dwóch trybach. Pierwszy z nich jest typowy dla survival horrorów, obserwujemy więc w nim Toma z kamery zawieszonej w którymś punkcie lokacji. O ile tryb taki sprawdza się nieźle w przypadku gier przygodowych, o tyle w przypadku tytułu nastawionego na akcję można go sobie – moim zda-

COLD FEAR

Apetyczne jak diabli. Oczywiście to jedyna droga.

Nie sprawdza się zbytnio jako survival horror, jednak jako krwawa gra akcji z elementami horroru jest bardzo dobry.

niem – potłuc o kant pośladka. Na szczęście jest też drugi, dużo bardziej sensowny, w którym kamerę umiejscowiono nad prawym ramieniem Hansena, a sterowanie zapożyczono z gier TPP.

Miłośnicy survival horrorów stwierdzą zapewne, że klasyczny widok z zewnętrznej kamery jest dużo bardziej nastrojowy i filmowy aniżeli strzelankowy, z czerwonym punkcikiem celownika laserowego na środku ekranu. Zgodzę się z tym, ale nadal twierdzę, że **sterowanie postacią, zwłaszcza w momentach, gdy trzeba działać szybko, strzelać, biec itp., jest w trybie nieruchomej kamery prawdziwą udręką.** Problem w Cold Fear polega na tym, że biegać da się tylko w tym trybie (co za bzdura!). W rozgrywkę wkrada się wtedy chaos, który trudno mi było opanować, co często kończyło się zgonem i stekiem słów uważanych powszechnie za obraźliwe.

Przeszkadzało mi też to, że **gra przy każdej zmianie lokacji zmieniała widok na domyślny** (czyli survivalowy), oraz to, że przełączanie trybów nie zawsze działało jak należy. Teoretycznie kliknięcie prawym przyciskiem myszki powinno włączyć na stałe widok znad ramienia, jednak gra czasem odczytywała zbyt długie kliknięcie jako celowe przytrzymanie przycisku (czyli wejście w tymczasowy tryb celowania) i po jego puszczeniu wracała do widoku domyślnego! Okazywało się to zgubne w przypadkach, gdy po wejściu do pomieszczenia Tom był od razu atakowany i nie było czasu na nerwowe przepychanki z kamerą.

Problemy te nie wpływałyby tak na grywalność, gdyby nie fakt, że **nie mamy możliwości zapisu stanu gry w dowolnym momencie** (kłania się konsolowy rodowód). Śmierć z winy nawalającej kamery jest tym bardziej wkurzająca, bo zmusza do ponownego pokonywania dłuższych bądź krótszych odcinków gry.

Jednym z najszybszych efektów skażenia przez egzocela jest to, że budowa biologiczna ciała nosiciela, a także jego morfologia, zmieniają się, by pasowały do potrzeb pasożytów. Obiekty nie potrzebują już snu, a wyższe funkcje ich mózgów zostają zablokowane. Ich ciała, choć pożerane przez egzocele, stają się niezwykle silne i odporne na uszkodzenia – mutacja ta niewątpliwie służyć ma ochronie pasożyta. Mechanizmy przypominające rozwój raka powodują nieprawdopodobny przyrost masy mięśniowej.

Z dziennika badań

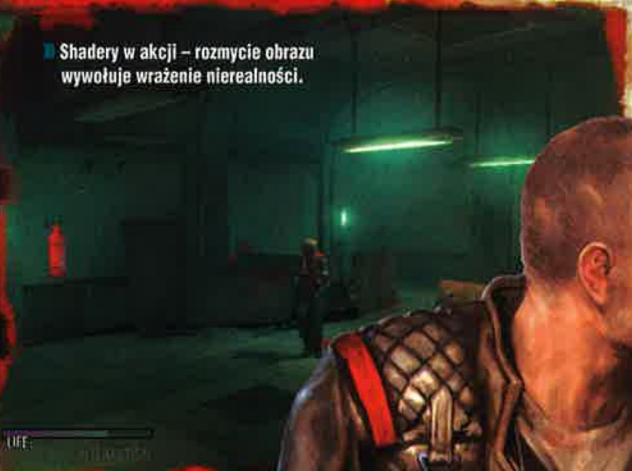
Te [illegible] to nie błąd w druku. Takie efekty serwuje nam gra podczas [illegible] zawieruchy.

Ten przedmiot niestety trzeba podnieść...

Zarówno na statku, jak i na platformie wiertniczej, na którą akcja przenosi się w drugiej części gry, Hansen będzie musiał stawić czoło najemnikom oraz rzecz jasna, potwornościom w różnych postaciach. Choć same egzocele nie są zbyt wytrzymałe ani groźne (o ile nie damy się zaskoczyć większej ich liczbie), stają się zabójcze, gdy znajdą nosiciela i odpowiednio zmutują. Najczęściej spotykanymi nosicielami będą trupy, które egzocele ożywiać mogą nawet po kilku dniach od zgonu. Sposób eliminacji zombiaka jest standardowy – trzeba pozbawić go głowy albo ją odstrzeliwując, albo miażdżąc butem, gdy przeciwnik upadnie. Można też nosiciela spalić. W dalszej części gry napotkamy o wiele groźniejszych przeciwników – mutanty o różnych cechach, w tym niewidzialne.

Czuć tu po prostu potęgę szalejącego wokół żywiołu.

Przeszukiwanie zwłok jest nieprzyjemne, lecz konieczne.



Shadery w akcji – rozmycie obrazu wywołuje wrażenie nierealności.

COLD FEAR

Ogólne rozporządzenie nr 16: ze względu na nieregularne dostawy do platformy, musimy oszczędzać amunicję oraz apteczki.

Choć rozkaz ten dotyczył najemników ochraniających Gwiazdę Sakalin, również Hansen będzie musiał się do niego zastosować. Paniczne strzelanie gdzie popadnie jest najgorszą taktyką, bo okazje do uzupełnienia amunicji są w miarę postępów gracza coraz rzadsze. Wprawdzie zarówno na statku, jak i na platformie znajdziemy zbrojownię oraz punkt medyczny, ale nie zawsze powroty do nich będą wygodne lub możliwe. Wtedy jedyną szansą jest przeszukiwanie zwłok (bezgłowe zombiaki rozpływają się niestety wraz z zawartością kieszeni, więc trzeba się spieszyć). Hansen nie może jednak zbierać amunicji ani apteczek na zapas – może jedynie na miejscu naładować posiadane giwery (pistolet, później również AK-47, shotgun, MP5, granatnik, miotacz płomieni i prototypowa broń ze środkiem wabiącym egzocele) oraz uzupełnić siły życiowe. Ograniczenie dostępnej amunicji jest niezłym sposobem na zagęszczenie atmosfery oraz zmusza do celnego strzelania i wykorzystywania w walce elementów otoczenia, co nie jest łatwe, zwłaszcza w deszczu i podczas przechyłów statku.

Efekty otoczenia odwzorowano mistrzowsko. W lokacjach zewnętrznych deszcz i morska woda zalewają kamerę i rozmazują obraz (fantastyczny efekt, którego obrazki do końca

7+

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	8
AUDIO	8

WERDYKT

- ⊕ fantastyczne efekty sztormu
- ⊕ klimat
- ⊕ wciąga
- ⊕ niezłe projekty statku i platformy
- ⊕ oprawa graficzna i dźwiękowa
- ⊕ dobra jakość konwersji

- ⊖ niedogodności związane z kamerą
- ⊖ oklepana fabuła
- ⊖ słabo straszy
- ⊖ brak sejwa w dowolnym momencie
- ⊖ ok. 8-10 godzin gry

Piękny masz uśmiech.

nie oddadzą!), a na pokład statku wdzierają się potężne fale, które mogą rzucić Hansena na deski, wymieść go za burtę bądź posłać wprost w ramiona zombiaka. Kamera trzęsie się, gdy zwały wody uderzają o burtę. **Czuć po prostu potęgę szalejącego wokół żywiołu.** Spróbuj skupić się na strzelaniu i oszczędzać amunicję, gdy punkt celownika lata na wszystkie strony, a oczy zalewa ci woda... Świetna robota.

Odradzam grę wszystkim tym, u których kołysanie powoduje mdłości. Z pewnością dostaną ich grając w Cold Fear. **Walka na pokładzie statku to chyba najbardziej emocjonujące fragmenty gry.** Shaderów użyto nie tylko do odwzorowania kropli ściekających po obiektywie kamery, lecz także w niektórych lokacjach do uzyskania onirycznej atmosfery poprzez rozmycie, „zmiękczenie" obrazu.

Ogólnie oprawa CF stoi na wysokim poziomie. Otoczenie zarówno na statku, jak i platformie wiertniczej jest realistyczne, szczegółowe i porządnie teksturowane. Dobrze wykorzystano też światło i cień (ten ostatni zmusza do dylematu – pistolet z latarką czy jakaś skuteczniejsza broń bez niej?). Realności dodają wszechobecne napisy po rosyjsku, które Hansen potrafi dla nas przetłumaczyć.

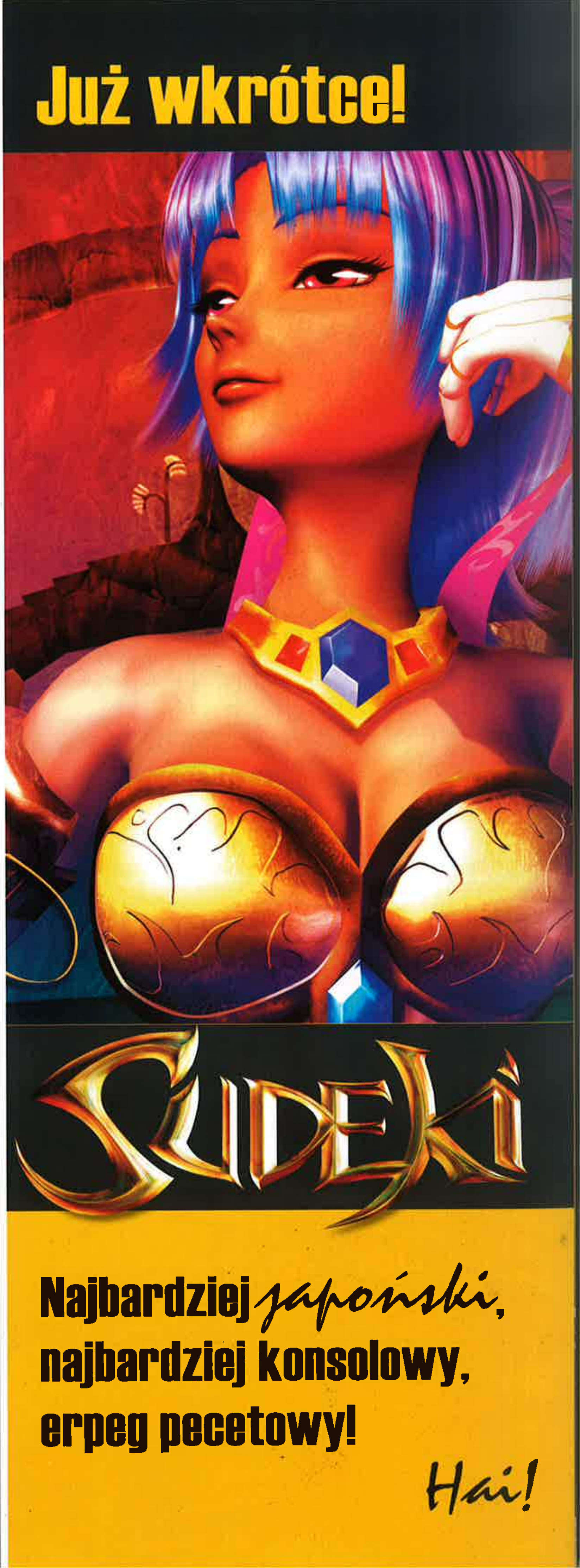
Również modelom postaci i potworów niewiele można zarzucić. Zombiaki wyglądają świetnie i są bardzo dobrze animowane – trup przechodzący w mgnieniu oka z leniwego człapania w dziką szarżę robi wrażenie, zwłaszcza że odgłosy, jakie przy tym wydaje, są znakomite. Udźwiękowienie to kolejny plus gry – tak muzyka, jak i efekty dźwiękowe są bardzo dobre. W ścieżce dźwiękowej znalazł się m.in. utwór Marylin Mansona (osobiście tego błazna i jego muzyki nie trawię, ale tu pasuje jak ulał). Najemnicy krzyczą po rosyjsku i jest to prawdziwy rosyjski, a nie spotykany czasem „quasi-rosyjski według Jankesów".

Ogólne rozporządzenie nr 6: wszyscy żołnierze mają zachować szczególną ostrożność otwierając ogień w pomieszczeniach z gaśnicami.

Za wykonanie ogólnie należą się twórcom brawa. Szkoda tylko, że otoczenie jest niezniszczalne poza elementami przewidzianymi przez twórców do zniszczenia. Te ostatnie (gaśnice, beczki z chemikaliami itp.) bardzo przydają się w walce, szczególnie w połączeniu z eksperymentalną bronią na strzałki wabiące swym zapachem egzocele – można unieszkodliwić wielu przeciwników jedną jedyną kulą. Monitory, dla przykładu, są już niestety pancerne. Szkoda, że nie da się też odstrzelić przeciwnikom niczego poza głową.

Cold Fear jest tytułem wartym zainstalowania. Nie sprawdza się zbytnio jako survival horror, bo stosuje zbyt oklepane sposoby straszenia (np. gasnące nagle światło) i oferuje nazbyt proste zagadki, jednak jako krwawa gra akcji z elementami horroru jest bardzo dobry. Na uciążliwości pokroju chimerycznej kamery, braku mapy czy niemożności dowolnego „sejwowania" można przymknąć oko. Szczerze polecam. **|CDA|**

Nie pamiętam, bym gdzieś widział lepsze efekty deszczu.



PRODUCENT: MAD DOC SOFTWARE
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.EMPIREEARTH.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 1,5 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD 05/2005
CD 05/2005

PITU PŁATNIK | PODBIJ ŚWIAT... PO RAZ KOLEJNY

EMPIRE EARTH II

Historia ludzkiej cywilizacji to historia konfliktu. W każdej epoce na każdym kontynencie ktoś kogoś pozbawiał życia, grabił, odbierał mu ziemie i dobra materialne. W mało której grze jest to tak widoczne jak w Empire Earth II.

Gry strategiczne, w naturalny sposób „żywiące" się wojnami i przelewem krwi, koncentrują się zazwyczaj na jednym wycinku historii, konkretnym konflikcie. Rzadko zdarzają się produkcje, które obejmują więcej niż jeden okres z burzliwych dziejów naszej planety. Do tych nielicznych rodzynków zalicza się właśnie Empire Earth II – **gra, która przedstawia łącznie piętnaście epok, zaczynając od okresu plemiennego aż po niedaleką przyszłość**. Najlepsze jest to, że całość obsługuje jeden mechanizm rozgrywki, który równie dobrze sprawdza się, obliczając wynik starcia łuczników z włócznikami, jaki i licząc szkody, jakie w pancerzu czołgu wyrządził atak myśliwca szturmowego.

Łuki kontra rakiety

Efekt ten został osiągnięty w bardzo pomysłowy sposób. Twórcy gry dostrzegli, że pewne rodzaje jednostek pełniły w danych epokach taką samą rolę jak inne jednostki w epokach wcześniejszych. Na przykład średniowieczni łucznicy – i piechota wyposażona w wyrzutnie rakiet z rokiem produkcji 2065. Tak czy inaczej służą do zwalczania 'pancernych'. W związku z tym podzielili wszystkie jednostki lądowe na sześć grup. (A dokładniej na trzy, tyle tylko, że każda z nich występuje w dwóch wariantach – ciężkim i lekkim). Grupy te to **piechota, kawaleria i artyleria** – mamy więc jednostki lekkiej piechoty, ciężkiej piechoty, lekkiej artylerii, ciężkiej artylerii, lekkiej jazdy i jazdy ciężkiej. W każdej epoce są to innego rodzaju jednostki, zawsze jednak są bardziej skuteczne w walce z określonym rodzajem wojsk przeciwnika, jak również bardziej narażone na atak wojsk innego rodzaju. System ten, tak jak w większości gier

Empire Earth II to RTS totalny, sumujący wszystko, co najlepsze w tym gatunku.

strategicznych wzorowany na psychologiczno-losowej grze „papier-kamień-nożyce", jest tutaj nieco bardziej rozbudowany. (Każda z grup jednostek ma jedną, różniącą się grupę, którą atakuje wyjątkowo efektywnie i jedną, inną grupę, którą atakuje lepiej, ale tylko odrobinę.) W opisie wygląda to może skomplikowanie, ale w rzeczywistości po odpaleniu gry zależności te opanowujesz w kilka minut.

Wysyp jednostek

Żeby aż tak łatwo nie było, mechanizm walki został rozbudowany o kolejne elementy. Poza sześcioma podstawowymi rodzajami wojsk lądowych pojawiają się także **jednostki specjalne**, które w walce nie uczestniczą bezpośrednio, za to wspierają „normalne" oddziały w boju. Tego typu jednostki to np. kapłani lub szpiedzy. Do tego dochodzą także jednostki nawodne oraz powietrzne, również w kilku rodzajach, oraz jednostki cywilne, czyli przede wszystkim obywatele (stawiają i naprawiają budynki, zbierają surowce), jednostki związane z handlem oraz transportem. **Liczba i różnorodność jedno-**

stek to atut tej gry – czytelny podział na wyraźnie różniące się rodzaje oddziałów ułatwia tworzenie i kompletowanie armii, a jednocześnie jednostek jest na tyle dużo, że większość strategicznych problemów możesz rozwiązać na kilka różnych sposobów, zarówno czysto siłowych („tank rush" to wciąż skuteczna taktyka), jak i bardziej finezyjnych.

RTS totalny

W niemal identyczny sposób jak do jednostek twórcy Empire Earth II podeszli również do innych elementów gry. **Wszystkiego jest tu dużo**, a jednocześnie każda z części składowych gry jest w taki sposób zaimplementowana, że łatwo się z niej korzysta i wiadomo, do czego służy. **Empire Earth II to ogromna produkcja – największy, najobszerniejszy RTS dostępny obecnie na rynku.** Ta gra zawiera chyba wszystko to, do czego doszli twórcy RTS-ów na przestrzeni ostatnich lat. Ma zatem tradycyjne: system sterowania jednostkami i szereg surowców, które należy wydobywać. Gra ma aktywną pauzę i możliwość ustalania sposobu zachowania jednostek w przypadku kontaktu z wrogiem, wyposażono ją też w możliwość ustalania formacji dla większych oddziałów i łączenia ich w grupy.

W tak obszerną strategię jeszcze nie grałeś.

Do tego dochodzą również te bardziej wyrafinowane pomysły z lepszych, bardziej odkrywczych RTS-ów, jak np. wpływ warunków pogodowych na wynik potyczek (po raz pierwszy w serii Empire Earth!), automatyczne „leczenie" jednostek znajdujących się w pobliżu własnej bazy głównej, podział mapy na zdobywane jedno po drugim terytorium, rozwój technologiczny wpływający na skuteczność gospodarki i jednostek, złożone mechanizmy dyplomacji i powiązanego z nią handlu.

Nie rozminę się z prawdą, jeśli napiszę, że **Empire Earth II to RTS totalny, sumujący wszystko, co najlepsze w tym gatunku**. Niektóre z tych elementów zrealizowane są bezbłędnie, inne nieco słabiej... ale i tak co najmniej dobrze. Jeżeli chodzi o mechanikę rozgrywki, sposób, w jaki gra symuluje rzeczywistość, **trudno Empire Earth II zarzucić cokolwiek innego – poza wtórnością.**

Snuj plany!

Na szczęście nie cała gra skrojona jest z najlepszych kawałków wyrwanych z innych produkcji – programiści z Mad Doc Software dorzucili kilka własnych pomysłów. Bezsprzecznie najciekawszy z nich to **plany strategiczne** – rzecz nieoceniona przede wszystkim podczas gry w trybie multiplayer. Wygląda to w ten sposób, że na mapie, na której rozgrywany jest dany scenariusz, możesz zaznaczyć kierunki i cele ataku dla swoich wojsk oraz sił z tobą sprzymierzonych. Gotowe plany wysyłasz do pozostałych graczy, oni zaś deklarują gotowość do wzięcia udziału w tak obmyślonej ofensywie lub też sugerują pewne zmiany. To dużo lepsze niż ustalanie planów za pośrednictwem chatu (jak w innych grach tego typu), a ponadto plany strategiczne działają również wtedy, gdy grasz w pojedynkę i komunikujesz się z nacjami sterowanymi przez komputer. **Niestety AI nie zawsze realizuje ustalone założenia**, czasem trudno przewidzieć, jak zareaguje na twoje propozycje – tak czy owak jednak plany strategiczne dodają do rozgrywki nowy, interesujący wymiar.

Inne z rzadziej spotykanych pomysłów to możliwość ustawienia kamery (dokładniej sześciu kamer) w różnych punktach mapy i obserwowanie tego, co się w nich dzieje w małym okienku w jednym z rogów ekranu (podobne rozwiązanie znajdzie się w nadchodzącej polskiej grze Earth 2160). Na deser – dwa poziomy mapy. Czyli wersja mini w lewym dolnym rogu ekranu oraz maxi zajmująca cały ekran i w pełni aktywna (możesz na niej kierować jednostkami, wysyłać obywateli do pozyskiwania surowców itd.).

Kampanie, scenariusze, tryby

Pod względem trybów gry Empire Earth II to przede wszystkim **trzy rozbudowane kampanie, każda składająca się z ośmiu dużych misji**. Dają one pełny przegląd przez wszystkie epoki przedstawione w grze. Pierwsza kampania, koreańska, rozpoczyna się dwa tysiące lat przed naszą erą i trwa do VII wieku. Druga kampania, niemiecka, obejmuje okres między XIII a XIX wiekiem, w tym m.in. krzyżackie podboje (i porażki) na polskich obecnie ziemiach, oraz epokę podbojów Bismarcka. Ostatnia kampania, amerykańska, ma swój początek pod koniec XIX wieku (ciekawe misje na Kubie), a kończy się misją w przyszłości, dokładniej w roku 2070, podczas której będziesz mógł przetestować najnowocześniejsze systemy broni dostępne w grze.

Ukończenie tych 24 misji zajmie ci spokojnie 30-40 godzin zabawy. Poza tym twórcy gry dołączyli do niej również cztery scenariusze pojedyncze (a dokładniej dwa w dwóch wersjach w zależności od wybranej strony konfliktu), **generator map losowych** oraz prosty w użyciu edytor, dzięki któremu możesz stworzyć dowolny wymyślony przez siebie scenariusz. Poza tym jest tu również multiplayer, który konfigurować możesz w bardzo wszechstronny sposób.

Ziemia jest brzydka

Oprawa audio-wizualna gry to najsłabszy element EE2. Tu, jak w żadnym innym detalu gry, ekipa Mad Doc Software popełniła kilka kardynalnych błędów – jednostki i budynki są zbytnio uproszczone i pokryte nieciekawymi teksturami, większe grupy oddziałów zlewają się ze sobą. Jedyne usprawiedliwienie dla tych niedoróbek to skala gry – wiadomo, że łatwiej dopieścić modele kilkunastu jednostek z wybranej epoki niż dziesiątki wojsk z tak długiego wycinka historii. Oczywiście grafika i dźwięk nie są w strategiach tak istotne jak np. w FPS-ach, mimo wszystko jednak szkoda, że tak ciekawa gra ma oprawę stojącą na dużo niższym poziomie, niż na to zasługuje. Mimo tych zastrzeżeń zachęcam do zapoznania się z Empire Earth II – **w tak obszerną strategię jeszcze nie grałeś. [CDA]**

8

GRYWALNOŚĆ		8
VIDEO		6
AUDIO		7

WERDYKKT

+ rozmach
+ liczba jednostek, budynków itd.
+ plany strategiczne

– grafika
– mało oryginalna

- PRODUCENT: REFLECTIONS/ATARI
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 129,90 ZŁ
- WWW.DRIV3R.COM
- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 1,5 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

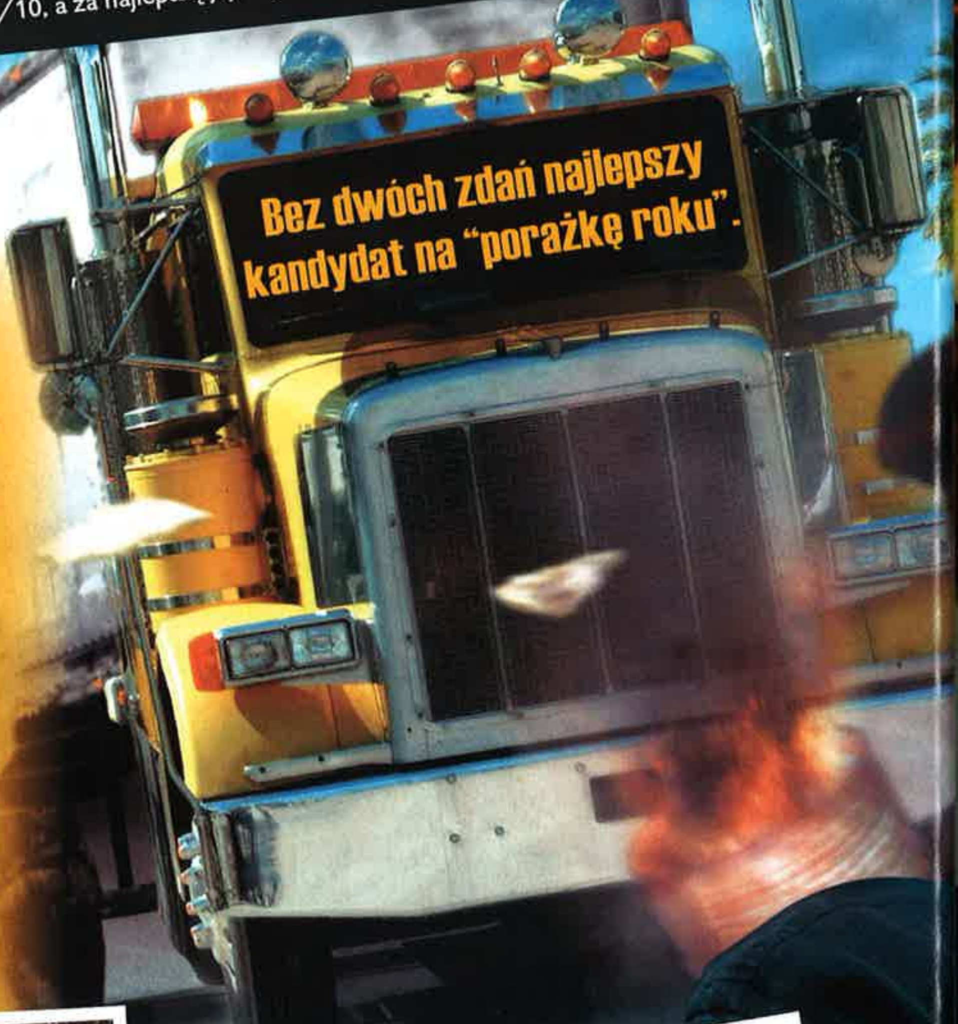
Płaskie gwiazdy Hollywood

Michael Madsen, Michelle Rodriguez, Mickey Rourke, Iggy Pop i Ving Rhames – ten wycinek listy płac powinien gwarantować wysoką jakość głosów bohaterów gry, prawda? Cóż, w przypadku Driv3ra wiele oczywistych wniosków okazuje się niestety nie do końca prawdziwych, bo nawet jeśli udało się komuś wypowiedzieć jakąś kwestię bez sztucznej sztywności, brzmi ona płasko, bo ktoś nie potrafił porządnie jej obrobić. Pewnie w ramach cięć budżetowych, ktoś chciał zaoszczędzić z 1000$ z tych 62 mln. i wynajął kumpla z podstawówki do miksowania dźwięku?

ALLOR | FAJNE! ...FILMIKI

DRIV3R

Na konsolach wielka (wg reklam i zapowiedzi) trzecia część okazała się wprawdzie wielkim, ale rozczarowaniem. Średnia grafika, takie sobie sterowanie, niezbyt duża grywalność – wszystko to sprawiło, że średnia jej ocen na świecie ledwo dobiła do 6/10, a za najlepszą jej część uznano – filmiki...



Bez dwóch zdań najlepszy kandydat na "porażkę roku".

Dziewięć miesięcy opóźnienia wersji PC-towej miały jednak sprawić, że na blaszaku Driv3r pokaże, na co go stać. Zapowiadano **ulepszony engine graficzny, gwarantowaną logo programu Nvidii fotorealistyczną grafikę, usunięcie zauważonych błędów i niedociągnięć, a nawet nową misję**... Po paru ostatnich konwersjach zapowiedzi takie wypadało jednak traktować z przymrużeniem oka, bo w krótkiej redakcyjnej sondzie nikt nie potrafił wskazać choćby jednego tytułu, który byłby znacząco lepszy niż oryginał, ale może tym razem się uda?

Dobre złego początki

Pierwsze wrażenia po uruchomieniu były zresztą jak najbardziej pozytywne. Ba, po przebrnięciu przez kilka ekranów początkowych z danymi twórców oraz wyborem gracza stały się nawet bardzo pozytywne, bo menu wygląda niezwykle stylowo, z wysokiej jakości animacjami w tle i bardzo przyjemnym dla oczu ułożeniem opcji. Wystarczy wybrać kampanię i lądujemy w...

...nie, nie tak szybko, zanim wejdziemy w świat gry, musimy jeszcze zobaczyć intro. Ale za to jakie! **Przez pierwszych parędziesiąt sekund ma się wrażenie, że oglądamy normalny wysokobudżetowy film**. Tak dobrze prezentują się modele i lokacje, tak gustownie prowadzona jest kamera, tak ciekawie zmontowane sceny. Po prostu pełny profesjonalizm na najwyższym poziomie. A choć zbyt wiele z tego całego intra zrozu-

Engine pokazuje Słońcu gdzie ma zajść.

Lewa nie być wolna - lewa być bardzo szybka!

The way it's meant to be played
nVIDIA.

Do programu The Way It Meant To Be Played, dla producentów gier, należy już ponad 40 tytułów, w tym: UT3, Far Cry, DOOM3. Gry objęte programem TWIMTBP są wszechstronnie testowane, w trakcie ich produkcji na różnych kartach graficznych tej marki. Logo TWIMTBP na opakowaniu gry gwarantuje jej pełną kompatybilność ze wszystkimi kartami NVIDII.

Klimat rodem z Miami Vice...

mieć się nie da, bo jak się szybko okazuje, sama gra rozpoczyna się sześć miesięcy wcześniej – do Miami, w którym przygodę rozpoczniemy, przybywamy pełni dobrych myśli.

Złe złego początki

I właśnie w tym momencie dostajemy po głowie. Boleśnie, bo grafika mimo wybrania wyższej niż standardowa rozdzielczości i ustawienia wszystkich detali na maksa wygląda... w każdym razie, jeśli tak **Atari i Reflections rozumieją pojęcie „fotorealistyczna grafika", to chyba przez ostatnie pięć lat w nic nowego na PC nie grali.** Mimo zwiększenia rozdzielczości, włączenia maksymalnych detali, jak najbardziej zalecanej do tej gry karcie Nvidii z serii 6xxx i najnowszych sterowników, **grafika w Driv3rze prezentuje się po prostu słabo.** Takie ma się przynajmniej pierwsze wrażenie, bo później... jest jeszcze gorzej! Wystarczy się porozglądać po domu naszego bohatera by, poza wypranymi teksturami i niezbyt szczegółowymi modelami, zaatakowały nas takie kwiatki jak „mrugający" wentylator czy pozbawiona tekstur sofa. Osobny elaborat można by też stworzyć o wspaniałej animacji naszego bohatera, który połknął nie jeden, a wszystkie kije od mioteł, jakie dało się w okolicy znaleźć – tak sztywno chodzi.

Sterowanie z piekła rodem

Równie wielkie zdziwienie budzi także sterowanie. Owszem, wykorzystuje się w tym celu powszechnie stosowane combo myszki i WSAD, ale... **myszka standardowo ma odwróconą oś pionową!** Prawdziwy cyrk zaczyna się jednak, gdy już siądziemy za kółkiem. O ile wcześniej nie zajrzeliśmy do instrukcji, szansę na ruszenie mamy prawie żadne. Myszka jest martwa, klawisze używane przy chodzeniu albo nie działają, albo odpowiadają za coś zupełnie innego. Hmmm, a klawisze kursora? Nie? To może klawiatura numeryczna? ...Też nie?! Okazuje się, że jakiś geniusz wymyślił coś zupełnie nowego i absolutnie przełomowego, czyli bodajże Z/X odpowiadające za ruchy kierownicą i coś tam przy Enterze za gaz/hamulec. **Szczere gratuluję, bo ostatni raz coś podobnego widziałem dobre piętnaście lat temu, na ośmiobitowcach...**

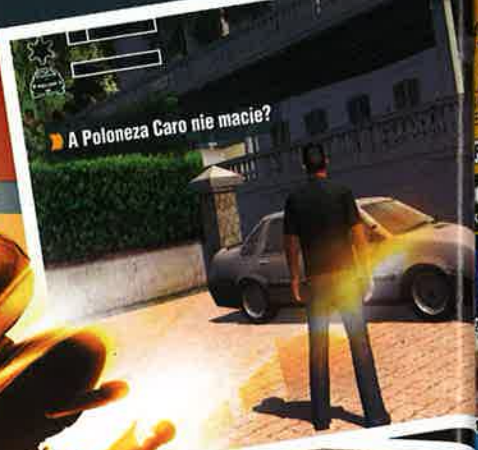
Ale nic to, po odkryciu tych klawiszy można w końcu w miarę bezproblemowo (o modelu jazdy jeszcze będzie) dojechać na komendę, gdzie czeka nas szybki kurs biegania i strzelania. Nasz kierowca parę rzeczy się w końcu od ostatniej części nauczył, tyle tylko, że... o ile takie, a nie inne sterowanie samochodem można było jeszcze jakoś wytłumaczyć, o tyle strzelanie... Zgadnijcie, co wymyślili twórcy. ...Nie, nie jest to spacja, bo spacją się skacze. Fakt, że bardzo flegmatycznie, ale jednak. Nie jest to też ani Enter, ani Shift, ani Alt, ani Control, ani tym bardziej lewy przycisk myszki, mimo że jako żywo do niczego wykorzystywany nie jest. No, ale najwidoczniej tak właśnie ma być, pewnie w ramach oszczędzania myszek. Trochę lepszym strzałem będzie Tab, ale i tu pudło – nim akurat broń tylko wyciągamy. Nawet nie R, którym ją przeładowujemy, ale to akurat jeden z najbardziej logicznie obłożonych klawiszy (gościu odpowiedzialny za pogrążanie trójki miał pewnie wolne, więc wybierał je kto inny). Dobra, żeby już niepotrzebnie nie przedłużać, zdradzę wam w końcu ten klawisz. Otóż jest nim... jeszcze jedna chwila napięcia... **5! I to na klawiaturze numerycznej!** Wybrany specjalnie dla tych wszystkich trzyłapiastych zamieszkujących nasz Układ Słoneczny, bo nikt normalny nie będzie w stanie, trzymając jedną łapę na WSAD, a drugą na myszce nacisnąć jeszcze czymkolwiek tę nieszczęsną 5! Chyba że nosem – waląc z rozpaczy głową w klawiaturę.

Gdyby gra miała taki engine jak ten motocykl...

Owszem, **można** w Driv3rze to koszmarne obłożenie klawiszy zastąpić innym, ale nie zmienia to faktu, że **do spółki z grafiką odpowiada ono za bardzo nieciekawe pierwsze wrażenie.** Czy oni naprawdę nie grali w żadną grę na PC? Łącznie z betą własnego tytułu, bo przecież tylko jakiś mutant mógłby standardowe sterowanie uznać za coś wygodnego.

Jak stracić 60 milionów?

Według szacunków (między innymi Reutera, więc choć nie zostały oficjalnie potwierdzone, nie są to informacje wyssane z palca) w produkcję trójki włożono co najmniej 40 milionów dolarów, zaś łącznie z kosztami akcji marketingowych rachunek mógł opiewać na kwotę przekraczającą 50 milionów euro lub jak kto woli, **62 milionów dolarów**. I to bez kosztów spowodowanych przez niemal roczne opóźnienie wersji konsolowej ani jeszcze większe PC-towej...



A Poloneza Caro nie macie?

Samochody i lata siedemdziesiąte

To, że chodzenie i strzelanie jest w najlepszym razie takie sobie, nie musi być wcale zbyt dużą wadą, bo przecież jak sama nazwa wskazuje, Driv3r powinien koncentrować się przede wszystkim na jeżdżeniu. Nie musi, ale niestety jest, bo po pierwsze – na nogach spędzimy (niestety) sporo czasu, a po drugie – **jazda wcale dużo większej przyjemności nie dostarcza.**

Twórcy tak bardzo fascynują się filmami z lat siedemdziesiątych, że **bez wpadania w absurdalne poślizgi nie da się tutaj wziąć żadnego zakrętu!** I to wcale nie dlatego, że osiągamy kosmiczne prędkości, bo wiele wozów można by rowerem zostawić w tyle. Problem leży w oponach, które przy najmniejszym ruchu kierownicą jęczą jak potępione i oczywiście tracą przyczepność. Z drugiej strony w większości wozów wystarczy wcisnąć hamulec, a staniemy niemal w miejscu. Efekt końcowy może i na paru starych filmach wyglądał całkiem fajnie, ale w grze jest to najzwyczajniej w świecie irytujące. Tak na marginesie: w trójce tak bardzo rozbudowano opcję powtórek (jest nawet zmiana kamer i możliwość zmiany tempa), że jak ktoś się uprze, to i własnego Bullita zrobi – tyle tylko, że w samochodówach nie to jest przecież najważniejsze...

I tak miał jechać do Polski...

Bo co z tego, że są rozbudowane powtórki, **ponad siedemdziesiąt przeróżnych wehikułów**, że można je zmieniać a la GTA, że są wśród nich motocykle, motorówki i ciężarówki, jeśli **przy takim modelu jazdy nie są one w stanie dać graczowi przyjemności**... Nie zmieni tego także całkiem niezły model uszkodzeń, który zresztą też bez wad nie jest. Wzorem filmów większość stłuczek ma bowiem absurdalne wręcz efekty, które na filmach może i wyglądają ciekawie, ale w grze bardzo szybko się nudzą, zwłaszcza gdy musimy przez nie po raz kolejny podchodzić do tej samej misji.

Jedyne, co trzyma poziom, to filmiki.

Miasta i misje

Tak się składa, że i **główny tryb gry zbyt interesujący nie jest**, ale stłuczki wcale nie są tego główną przyczyną. Jeśli ktoś po sukcesach święconych przez kolejne GTA miał nadzieję, że Driv3r pójdzie w tym właśnie kierunku, srodze się zawiedzie. I to pomimo faktu, że mamy **trzy spore miasta** (Miami, Niceę i Istambuł), możliwość pożyczania wozów, i biegania na swoich nogach (którego jest tu zresztą, jak na grę o tytule Kierowca, stanowczo za dużo...), a wszystko to jako policyjny agent rozpracowujący gang... W praktyce okazuje się, że przed nami **seria ściśle powiązanych ze sobą misji, pomiędzy którymi możemy co najwyżej pooglądać filmiki**. Zapomnijcie o swobodnym zwiedzaniu miast, zadaniach opcjonalnych czy kolekcjonowaniu wozów – kariera Tannera (jak się nasz bohater zwie) na takie rzeczy nie pozwala. Jedyne, co można zrobić, to w niektórych misjach wybrać jeden z kilku sposobów rozwiązania problemów.

Po skończeniu misji od razu pojawia się gustowna plansza, na której możemy – jeśli chcemy – zapisać stan gry, a następnie przejść dalej, do następnej misji. Chyba że jej nie zaliczymy, wtedy zamiast przejść dalej, będziemy musieli ją powtórzyć. **Miejsca na samodzielną inicjatywę brak.**

Fotorealistyczna grafika... chyba sprzed dziesiciu lat.

W innym trybie gry, Take a Ride, możemy wprawdzie bez żadnych ograniczeń pojeździć po wybranym mieście i to zmieniając wehikuły jak rękawiczki. Tyle tylko, że będziemy to robili jedynie dla własnej przyjemności, a takie bezcelowe wożenie swoich czterech liter, nawet urozmaicane pływaniem, dość szybko się nudzi. Z tego też powodu na pierwszy rzut oka **ciekawszy wydaje się drugi z alternatywnych trybów gry, Driving Challanges, czyli pięć różnych typów zadań za kółkiem.** Problem tylko w tym, że tych zadań jest... no właśnie: **tylko pięć**. Więc nawet jeśli komuś model jazdy do gustu przypadnie, za wiele się nimi nie nacieszy.

A na wypadek gdyby kogoś interesowała **możliwość gry z kumplem**, śpieszę donieść, że **takiej możliwości nie ma**. Ani przez sieć lokalną, ani przez Internet, ani nawet na dzielonym ekranie – **policyjni agenci działają solo i basta.**

Mowa końcowa

Mimo dziewięciu miesięcy dzielących premierę PC-tową od konsolowych, sam Driv3r nie zmienił się prawie wcale. W każdym razie nie na lepsze, bo trudno nie zauważyć, że na **PC grafika sprawia jeszcze gorsze wrażenie, zaś standardowe sterowanie jest po prostu wymysłem chorego... niech będzie że geniuszu.** W dodatku czasami pojawiają się jeszcze obiekty migające, bez tekstur, znika oświetlenie... Jak widać, choć te dziewięć miesięcy nie wystarczyło na poprawienie błędów obecnych w wersji konsolowych, było go aż nadto, by **dorobić kilka nowych.**

Stąd też końcowa ocena i jedna dobra rada: jeśli od gry oczekujecie czegoś więcej niż tylko dobrych filmików (bo te w wersji PC jeszcze bardziej odstają od reszty gry, pewnie robiono je na samym początku, nie licząc się z kosztami...), **omijajcie Driv3ra jak najszerszym łukiem**. No, chyba że chcecie się na własnej skórze przekonać, dlaczego jest on obecnie najlepszym kandydatem do tytułu „porażki roku". A może i pięciolecia? **|CDA|**

DRIV3R

3

GRYWALNOŚĆ 3
VIDEO 5
AUDIO 5

WERDYKT

- + fajne filmiki
- + duże możliwość edycji powtórek
- + ładne menu
- − kretyńskie sterowanie
- − idiotyczny model jazdy
- − słabe AI
- − taka sobie oprawa

Chore sterowanie, przeciętna grafika, duża liniowość, mizerna grywalność...

...SZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ®

LICZY SIĘ JAKOŚĆ

WapSter.pl®

WAP.WAPSTER.PL · WWW.WAPSTER.PL

Jeśli Twój telefon ma przeglądarkę WAP to już teraz masz dostęp do tysięcy gadżetów WapStera. Wpisz adres: **WAP.WAPSTER.PL** i połącz się!

...CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIĄGNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, ...IJ SMS-A NA NUMER **7128**, A W TREŚCI WPISZ **CO MARKA MODEL** SWOJEGO ...FONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. **CO NOKIA 3310**).

PROMOCJA PROMOCJA PROMOCJA PROMOCJA PROMOCJA PROMOCJA PROMOCJA PROMOCJA PROMOCJA PROMOCJA PROMOCJA PROMOCJA

...OLOROWE TAPETY NR 7428

...A, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC, PHILIPS, LG, SHARP, SENDO

TYLKO 4,88 PLN!!

...11675N15, B2111741N15, B2111866N15, B2121115N15, B2125511N15, B2125579N15, B2138882N15

...79390N15, B1565522N15, B1648522N15, B1798214N15, B1504623N15, B1648630N15, B1726164N15

...71155N15, B2111645N15, B2032380N15, B1598100N15, B1533501N15, B1414046N15, B1568415N15

...58903N15, B2111805N15, B1394907N15, B1487271N15, B1030674N15, B2049491N15, B1273628N15

...63064N15, B1982517N15, B1690469N15, B1380833N15, B1835828N15, B1941511N15, B1598352N15

...08070N15, B2053128N15, B2101936N15, B1811936N15, B1971103N15, B2125667N15, B1731224N15

...IJ SMS NA NUMER **7428**, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. **B776000N15**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, ...RĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ...SATA:NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:B776000N15**)

...MS GRAFICZNY, WYGASZACZ EKRANU NR 7228

...IA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON, SONY ERICSSON, MOTOROLA

TYLKO 2,44 PLN!!

...08495N15, L1198824N15, L1177697N15, L1176748N15, L1155200N15, L1094906N15, L1078494N15, L1060842N15

...21676N15, L1200769N15, L1191375N15, L1177887N15, L1175452N15, L1154020N15, L1082202N15, L1066630N15

...58345N15, L1604010N15, L1754387N15, L2030034N15, L2088722N15, L2116886N15, L488771N15, L570939N15

...94777N15, L1610115N15, L1779109N15, L2076989N15, L2093383N15, L2119514N15, L504534N15, L574299N15

...7882N15, L981698N15, L962745N15, L895737N15, L812149N15, L755968N15, L715557N15, L574570N15

...44824N15, L1041578N15, L996346N15, L907183N15, L881551N15, L791316N15, L715679N15, L709327N15

...IA: WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA NP. **L815660N15**
...IA WYGASZACZ: ZAMIAST "L" WPISZ "V" NP. **V815660N15**
...ENS: ZAMIAST "L" WPISZ "D", NP. **D815660N15**
...SUNG: ZAMIAST "L" WPISZ "Z", NP. **Z815660N15**

ERICSSON: ZAMIAST "L" WPISZ "I", NP. **I815660N15**
SONY ERICSSON: ZAMIAST "L" WPISZ "I", NP. **I815660N15**
MOTOROLA: ZAMIAST "L" WPISZ "MTL" NP. **MTL815660N15**

...IJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA (NP. **L815660N15**). JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE ...EŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:L815660N15**).

...ZWONKI ODGŁOSY NR 7428

...IA, SIEMENS, SAMSUNG, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SAGEM, LG

TYLKO 4,88 PLN!!

	TT1895943N15	Orgazm	TT1209539N15
	TT1209541N15	Owieczki	TT1897115N15
	TT1895951N15	Pierdnięcie	TT1895980N15
	TT2141098N15	Piła Motorowa	TT2063612N15
	TT1896004N15	Przejazd kolejowy	TT2063684N15
	TT2141085N15	Radosny Krasnoludek	TT1355701N15
	TT1067293N15	Rykoszet	TT1896306N15
	TT1681896N15	Rżenie Konia	TT2063835N15
	TT1681895N15	Seria Z Automatu	TT1897132N15
	TT1895974N15	Skrzecząca Sroka	TT1895992N15
	TT1067294N15	Śmiech Czarownicy	TT1087343N15
	TT2063665N15	Śmiech Drakuli	TT1087351N15
	TT1896013N15	Tak Mi Rób	TT1209526N15
	TT1895958N15	Uparty Osiołek	TT1087291N15

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **TT808452N15**)
W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:TT808452N15**).

...LMY VIDEO NR 7928

TYLKO 10,98 PLN!!

...V2090991N15, MV1682005N15, MV1681986N15, MV2090980N15, MV2090971N15, MV1681987N15

...Y MOŻNA OGLĄDAĆ NA TELEFONACH:
...IA: 3220,3650,3660,6170,6230,6600,6670,7200,7610
...Y ERICSSON: P900,K700,S700,K500,Z1010
MOTOROLA: V600,E398
SIEMENS: SX1, S65
SAGEM: MY X-7, MY X-4
SHARP: GX22, GX30

...IJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. **MV1682004N11**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ ...EŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYSŁAĆ FILM INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER FILMU ...**+4860X600600:MV1682004N11**)

...NIMOWANY WYGASZACZ, ANIMACJA NR 7428

...KIA, SAGEM, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ALCATEL, LG, SHARP, SAMSUNG

TYLKO 4,88 PLN!!

...1277986N15, AN1269459N15, AN1632487N15, AN1467728N15, AN1687422N15, AN1261636N15, AN1278640N15, AN1261676N15

...IJ SMS NA NUMER **7428**, A W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. **AN1060784N15**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, ...ÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYSŁAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ...ESATA:NUMER ANIMACJI (NP. **+4860X600600:AN1060784N15**).
...ELEFONACH NOKIA ANIMACJA SŁUŻY JAKO GRAFIKA DO WIADOMOŚCI MMS.

GRY JAVA NR 7928

TYLKO 10,98 PLN!!

JV1131N15: NOKIA,SC,SE,MT7,MV, SAM,SC6,S65,SC65	JV1121N15: NOKIA,SE,MV,S65, SC65	JV1132N15: NOKIA,SC,MT7,SAM, MV,SC6,S65,SAG,SC65	JV849N15: NOKIA,MV,SAG, SE,S65,SC65
JV1067N15: NOKIA,SE,MT7,MV,SAG SC,SC6,S65,SC65,SAM	JV1118N15: NOKIA,SE,MV,SAG	JV1120N15: NOKIA,SE,MV,SAG	JV1141N15: NOKIA,SC,SE,MV, S65,SC65,SG,SAM
JV940N15: NOKIA,SC, SE,MV,S65,SAG	JV956N15: NOKIA, SE,MV,SC6	JV903N15: NOKIA,SC,SE, MT7,SAM,MV,SC6	JV1052N15: NOKIA,SC,SAM,SE,MT7, MV,SC6,S65,SAG,SC65

SPRAWDŹ CO MOŻESZ POBRAĆ NA SWÓJ TELEFON:

NOKIA: NOKIA (3100,3200,3300,3510i,3650,3660,5100,5140,6100,6200,6220,6230,6610,6600,6820,7200,7210, 7250,7650), **SE:** SONY ERICSSON (T610,T630), **MV:** MOTOROLA (V300,V500,V525,V600,V80), **SAM:** SAMSUNG (C100,X100,X600), **SC:** SIEMENS (S55,SL55,M55), **SC6:** SIEMENS (C60,MC60), **S65:** SIEMENS (CX65,M65,S65), **SC65:** SIEMENS (C65,CT65,SL65), **MT7:** MOTOROLA (T720,T722), **SAG:** SAGEM MY X5-2

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. **JV97N15**) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JV97N15**).

DZWONKI

POLIFONICZNE NR 7428 (NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG, PHILIPS, SAGEM, LG, SHARP, SENDO) — TYLKO 4,88 PLN!!
MONOFONICZNE NR 7228 (NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENDO, SAGEM, MITSUBISHI, SAMSUNG) — TYLKO 2,44 PLN!!

DZWONKI	POLI 7428	MONO 7228
50 Cent, Candy Shop	PT2125252N15	T2125225N15
Akon, Locked Up	PT2100832N15	T2104126N15
Arash, Boro Boro	PT2063713N15	T2066954N15
Aseloholix, Suczki	PT1162850N15	T1091617N15
ATB, 9 PM (Till I Come)	PT650045N15	T680220N15
Bartek Wrona, Jedna Na Milion	PT2054180N15	T2054182N15
Boys, Jesteś Szalona	PT1483774N15	T1483743N15
Chemical Brothers, Galvanize	PT2040564N15	T2043134N15
Chipz, Chipz in Black	PT2134105N15	T2134428N15
D12 & Eminem, My Band	PT1370553N15	T1308836N15
Deep Purple, Smoke On The Water	PT800477N15	T402985N15
DJ Aligator, Davaj Davaj	PT1824895N15	T1835514N15
DJ Tiesto, Traffic	PT1484056N15	T1394351N15
Dr Dre, Still Dre	PT887603N15	T852100N15
Dr. Alban, Its My Life	PT1844043N15	T1853128N15
Eminem, Without Me	PT664820N15	T613894N15
Faithless, Miss You Less, See You More	PT2083709N15	T2093381N15
Farba, Chcę Tu Zostać	PT1398266N15	T1398258N15
Film: Desperado	PT663480N15	T591282N15
Film: Mortal Kombat	PT1269606N15	T1260973N15
Film: Terminator	PT663476N15	T582744N15
Game & 50 Cent, How We Do	PT2125248N15	T2125234N15
Gentleman, Superior	PT2083614N15	T2093385N15
Global Deejays, The Sound Of San Francisco	PT2009101N15	T2008509N15
Good Charlotte, I Just Wanna Live	PT2100849N15	T2101322N15
Gunther feat. Samantha Fox, Touch Me	PT1979713N15	T1992515N15
Ivan i Delfin, Jej czarne oczy	PT1400435N15	T1400404N15
Jeden Osiem L, Jak Zapomnieć	PT1162851N15	T1162637N15
J-five, Find a way	PT2134262N15	T2134436N15
Kombii, Pokolenie	PT2134287N15	T2134422N15
Kreskówka, Sąsiedzi	PT904004N15	T820735N15
Kreskówka, Gumisie	PT749815N15	T732064N15
Kreskówka, Porwanie Baltazara Gąbki	PT659887N15	T1078N15
Krzysztof Kiljański & Kayah, Prócz Ciebie Nic	PT2027270N15	T2027338N15
Lady Pank, Stacja Warszawa	PT1511097N15	T1514862N15
Liber, Skarby	PT1195460N15	T1195477N15
Liga Mistrzów	PT2003325N15	T2008490N15
MBrother, Trebles	PT1892626N15	T1908303N15
Nadiya, Si Loin de Vous	PT2136488N15	T2136486N15
Natasha Bedingfield, Unwritten	PT2072101N15	T2075916N15
Nelly feat. Tim McGraw, Over And Over	PT2040521N15	T2043115N15
Papa Dance, Czarny Śnieg	PT2093501N15	T2093706N15
Sarah Connor, From Zero To Hero	PT2136491N15	T2136483N15
Uniting nations, Out of touch	PT1989555N15	T1992514N15
Usher, Caught Up	PT2100826N15	T2104230N15
Van Halen, Jump	PT1947306N15	T1957340N15
Virgin, Dzaga	PT1378476N15	T1378727N15
Westbam, Agartha	PT1622519N15	T1628887N15
Westbam, Hard Times	PT2022893N15	T2024888N15
Wilki, Słońce Pokonał Cień	PT2125261N15	T2125242N15

ABY ZAMÓWIĆ DZWONEK POLIFONICZNY
WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **PT808452N15**). DLA TELEFONÓW **SAMSUNG (N600, N620, T100, T700, V100)** ZAMIAST "**PT**" WPISZ "**SA**", (NP. **SA808452N15**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:PT808452N15**).

ABY ZAMÓWIĆ DZWONEK MONOFONICZNY
WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, DLA TELEFONÓW **NOKIA, SENDO, MITSUBISHI, SAMSUNG, SONY ERICSSON** W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **T1213662N15**). **SIEMENSA** ZAMIAST "T" WPISZ "J", (NP. **J1213662N15**). DLA **MOTOROLI** ZAMIAST "T" WPISZ "H", (NP. **H1213662N15**). DLA **SAGEMA** ZAMIAST "T" WPISZ "GM", (NP. **GM1213662N15**). ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:T12136622N15**).

ODPOWIEDZI NA NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA ZNAJDZIESZ NA STRONIE **WWW.WAPSTER.PL/FAQ** REKLAMACJE MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9.00 DO 17.00 POD NUMEREM **0 708 277 677** (CT Creative Team 1,05 PLN/MIN, 1,28 PLN/MIN z VAT), LUB NA ADRES INTERNETOWY **WAPSTER@WAPSTER.PL**. Koszt wysłania SMS-a to: numer 7128: 1 PLN (1,22 z VAT), numer 7228: 2 PLN (2,44 z VAT), numer 7428: 4 PLN (4,88 z VAT), numer 7928: 9 PLN (10,98 z VAT). Usługa dostępna w sieciach ERA, PLUS, IDEA, HEYAH, SAMI SWOI. REGULAMIN SMS-CZAT ZNAJDZIESZ NA STRONIE WWW.WAPSTER.PL/CONTENT/POKUSA/REGULAMIN.DOC. Połączenia z numerem 0-708-777-660 realizuje CT Creative Team 4 PLN/MIN (4,88 PLN/MIN z VAT)

- PRODUCENT: ID SOFTWARE
- DYSTRYBUTOR: LEM
- CENA: 139 ZŁ
- WWW.DOOM3.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 1600 MHZ
- RAM: 384 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

Do programu The Way It Meant To Be Played producentów gier należy już ponad 40 [illegible] tym: UT3, Far Cry, DOOM3. Gry objęte pro[illegible] TWIMTBP są wszechstronnie testowane, [illegible] ich produkcji na różnych kartach graficznych tej marki. Logo TWIMTBP na opakowaniu [illegible] gwarantuje jej pełną kompatybilność ze wszy[illegible] kartami NVIDII.

USAGI | PIEKIELNIE VULGARNY

DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL

Kolejna wyprawa na Marsa pod przewodnictwem Elizabeth McNeil miała przebiegać bezproblemowo. Wykluczono z niej ludzi pokroju doktora Betrugera, ryzyko wystąpienia błędów zmniejszono do minimum. Wszystkie badania przebiegały właściwie w sposób idealny do chwili... Do chwili, gdy marines udało się przedostać do Artefaktu...

D3: RESURRECTION OF EVIL

*Kurczowo zaciskał ręce na dziwnym organie znajdującym się przed nim – czymś, co mogło być sercem. Zarówno kształt, jak i możliwość wyróżnienia komór i przedsionków potwierdzały to. Zaprzeczać temu zdawała się tylko wielkość obiektu: **tak dużego i dziwnego serca nie ma żadna istota na świecie**. Do tego serce cały czas biło, mimo że nie było z połączone z żadnym ciałem. Położył na nim ręce. Wtedy się zaczęło...*

Doom 3: Resurrection of Evil, **niesamodzielny dodatek do ubiegłorocznego Dooma 3, koncentruje się na nieludzkim Artefakcie o niewyobrażalnie wielkiej mocy.** Toczą o niego spór zarówno istoty z piekła wiedzione przez doktora Betrugera, jak i ludzie kierowani przez Elizabeth McNeil. Strona, która przejmie Artefekt, może zadecydować o „być albo nie być" całego świata. Przewagę ma ludzkość, dzięki jednemu z marines, któremu udało się dostać do Artefaktu dzięki graczowi. Podczas gry będzie on miał sposobność korzystać z jego mocy, by zatrzymywać czas, zwiększać zadawane obrażenia czy stać się nieśmiertelnym. By jednak tak się stało, muszą być spełnione dwa warunki. Pierwszy z nich to pokonanie przynajmniej jednego Łowcy z Piekieł (w grze jest ich trzech) oraz naładowanie Artefaktu przynajmniej jedną duszą człowieka.

Od dłuższej już chwili nie spotykał nikogo innego. Tak jakby laboratoria Phobos całkowicie opustoszały. Słyszał komunikaty o inwazji demonów, słyszał nawoływania pani McNeil, by powrócił do bazy. Słyszał i nie zdawał sobie sprawy, co właśnie się stało, póki nie usłyszał przerażającego krzyku. Krzyku, który będzie prześladował go do końca życia. Krzyku jednego z towarzyszy, którego dopadł jakiś wróg. Nie, nie wróg – przerażający koszmar. Marine przeładował swój pistolet. Wiedział, że musi dostarczyć Artefakt. A by to zrobić, będzie musiał przejść na drugą stronę Phobos. Od tego zależało życie...

Akcja Doom 3: Resurrection of Evil, czyli strzelanie w perspektywie pierwszej osoby, rozgrywa się w laboratorium Phobos, jednak będzie także sposobność odwiedzić dawne zniszczone w Doomie 3 laboratorium Delta, a także zmierzyć się ponownie z samym Betrugerem, a raczej jego nową inkarnacją w samym sercu piekła.

H.R. Giger miałby upław...

Etapy, mimo że wciąż jest to stary dobry Doom, są bardziej zróżnicowane, niż miało to miejsce w trójce. Dzięki temu nie ma się wrażenia, że Phobos to niekończące się wariacje na temat tych samych tekstur, lokalizacji i... skryptów. Ich uatrakcyjnieniem są **trzy minigry** zamontowane w bazie, możliwość korzystania z Monorail oraz częste wyjścia poza bazę. **Wielki comeback zaliczył także Biosuit, znany z pierwszych części Dooma.** Dzięki niemu będzie można bez strachu (niemal) podróżować po skażonych terenach. Żal tylko, że etap z Biosuitem jest krótki, bo zaprawdę zabawa w nim jest przednia.

Przemierzał kolejny korytarz wykopalisk. Przed kilkoma chwilami, w ogarniętej mrokiem komnacie, został zaatakowany przez jarzącą się piekielnym ogniem czaszkę. Jej krzyk brzmiał jak śpiew śmierci, natomiast ona sama unosiła się w powietrzu, mając tylko jeden cel: znaleźć i zniszczyć wszelkie istoty spoza jej świata. Cudem udało mu się uniknąć pierwszego ataku, ale przerażony strzelał jeszcze długo w punkt, w którym piekielna czaszka zmieniła się w ognistą kulę. Teraz jednak zaufał latarce, oświetlając nawet najciemniejszy zakamarek korytarza. Spodziewał się, że zło może czyhać wszędzie, wiedział też, że większość załogi Phobos zginęła. On nie mógł zginąć. Nie – dopóki nie zakończy misji.

Twórcy dodatku – Nerve Software pracujące pod egidą id Software – **postawili na klimat.** I nie zawiedli. Gra nadal składa się z ciemnych korytarzy, obsmarowanych krwią ścian laboratoriów czy mrocznego, ukrytego w jaskiniach zapomnienia piekła. Uniknięto w niej natomiast „straszenia na siłę", jak to miało miejsce w poprzedniej części. Owszem, wciąż zdarzają się skrypty, w których przeciwnik respawnuje się za plecami gracza, jednak są to indywidualne przypadki. Marine jest także dużo bardziej wyobcowany, niż miało to miejsce w trójce. Spotyka tylko trzy niezależne postacie (w tym jedna z nich szybko znika, prawdopodobnie ginie), dwa razy jest także kierowany przez Sentry Bota. Jednak dużo częściej podróżuje sam, co sprawia wrażenie, że jest on jedynym ocalałym rozbitkiem bazy. Nawet nagrania w logosach czy śmiech Betrugera pojawiają się dużo rzadziej.

Atmosfera narasta stopniowo, wraz z nią zwiększa się liczba potworów oraz stopień zagrożenia. Najpierw gracz podróżuje po prawie pustych lokacjach, czasem pokonując kilka czaszek lub zombi. Wraz z przekraczaniem kolejnych części bazy, ilość wrogów i ich siła zwiększają się, lecz jest to budowane z odpowiednią dozą smaku. Tak by gracz nie zauważył tego zbyt szybko. Punktem kulminacyjnym może się jednak okazać etap z Biosuitem, w którym na Marine są rzucone hordy Cherubinów, Mancubusów i innych potwornych istot. Jednak i to ma wytłumaczenie w fabule gry.

Do broni, ludu grający

Arsenał broni został niemal całkowicie przeniesiony z poprzedniej części. Mamy pistolet, shotguna, dwa karabiny maszynowe, granaty, karabin plazmowy, wyrzutnię rakiet i uwielbiany przez graczy BFG9000. Jak widać, **znikła kultowa broń zagłady – piła łańcuchowa**. Jej miejsce zajął Ionized Plasma Levitator oraz – zaliczający wielki powrót po latach – **podwójny shotgun**. Ta druga broń znana jest dobrze wszystkim miłośnikom serii Doom (a zwłaszcza Hell on Earth, w którym ona pierwszy raz się pojawił) i mimo upływu lat nadal pozostaje „bronią z wyboru" większości graczy. Ionized Plasma Levitator należy jednak poświęcić więcej miejsca. Pierwsze skojarzenie, jakie może się nasunąć na jego widok, to wrażenie, że id Software, a ściślej Nerve, **bardzo spodobał się Gravity Gun z (bez)konkurencyjnego Half-Life'a 2** i ich Grabber (potoczna nazwa Levitatora) jest niemal dokładną jego kopią.

Różnicą jest dużo mniejsza liczba przedmiotów do przenoszenia przez gracza (nie da się ukryć – świat Dooma jest dużo bardziej ograniczony). Grabber jednak rekompensuje to większą siłą ofensywną tej broni. Kulki wyrzucane na przykład przez Impów można odbić przeciw nim, a latające czaszki niszczy się jednym wyrzutem z Grabbera. Do tego można stosować taktyki znane z Half-Life'a 2: rzucanie płonącymi beczkami czy „przyciąganie" daleko leżących apteczek.

Dwanaście dobrze skomponowanych etapów, dwa nowe rodzaje broni, dwa nowe style oraz kilku nowych wrogów.

Go to hell, SOB!

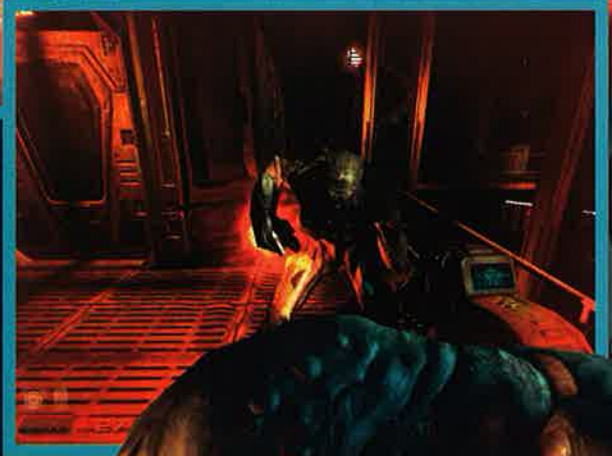
Piekło nie wyhodowało zbyt wielu nowych żołnierzy. Prócz całej starej gwardii **doszły tak naprawdę trzy nowe rasy**, jedna z nich zaś przeszła kosmetyczną poprawkę. Panowie z Nerve oddali hołd staremu Doomowi i zamienili kosmiczne czaszki, Lost Souls, na stare dobre piekielne Forgotten Ones. Vulgar, czyli czarny płazoimp rzucający zielone kule plazmy, będzie pojawiał się najczęściej, atakując po silniejszym przeciwniku. Bruiser – wielki, gruby potwór przypominający starego Mancubusa, będzie biegł w stronę każdej żywej istoty i strzelał na oślep rakietami prosząc się, by został użyty na nim Artefakt w połączeniu z shotgunem. Trzeci z nich, a dokładniej ich trzech, to Hell Hunters – Łowcy z Piekieł, dla których przygotowano odrębne sposoby walki. Tak jak przystało na mniejszych bossów w grach – w walce z nimi trzeba wykazać więcej sprytu niż siły.

Dodatek lepszy od „podstawki"...

Zmiany wprowadzane w Doom 3: Resurrection of Evil dotknęły także trybu multiplayer. Znikło ograniczenie gry do czterech osób – obecnie limit wynosi **ośmiu graczy**. To otwiera nowe perspektywy, szczególnie że walczyć można sposobem turniejowym – typowym DM, Last Man Standing czy dzięki dodatkowi pobawić się w zdobywanie flagi. I dobrze, bo multiplayer to było coś, czego Doomowi zabrakło. Być może teraz dzięki Capture the Flag Doom stanie się bardziej popularny. Być może, bo póki co na najbardziej znanej wyszukiwarce serwerów (All-Seeing Eye) Resurrection of Evil nie ma, a serwerów do Dooma3 jest mniej niż bardzo mało. Do tego większość stoi pusta...

Ranny i osamotniony. W ręku kurczowo zaciskał Artefakt. Z jego boku sączyła się krew. Zostało mu mało czasu: nie wiedział, czy zdoła odeprzeć kolejny atak Maledicta – nowego wcielenia doktora Betrugera. Wszędzie wokół niego uderzały wielkie płomienne meteoryty: Armageddon rozpętany przez Maledicta. Przeładował działko plazmowe, podniósł Artefakt celując w miejsce, gdzie mógł znajdować się potwór. Z trudem podniósł się z ziemi, zadając sobie pytanie, czy warte jest to wszystko...

Odpowiedź brzmi: warte. I nie chodzi tutaj tylko o sentyment do Dooma czy uznanie dla technologii trzeciej jego części. Jak na dodatek oferowane **dwanaście dobrze skomponowanych etapów, dwa nowe rodzaje broni, dwa nowe style czy bardziej efekty w grze (Biosuit i walka za pomocą Artefaktu) oraz kilku nowych wrogów to bardzo dużo.** Nie jest to więc na pewno jeden z tych dodatków, którego przy życiu trzyma jedynie marka produktu, a naprawdę solidne dzieło. Widać, że programiści z Nerve włożyli w ten produkt serce. Być może właśnie stąd wziął się Artefakt?... **[CDA]**



Porzućcie wszelką nadzieję, wy, którzy tu wchodzicie...

8

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	8
AUDIO	8

WERDYKT

- + 12 ciekawych etapów
- + artefakt i jego efekty
- + powrót Biosuita, Forgotten Ones i podwójnego shotguna (yeah!)
- + limit 8 osób w multiplayer oraz CTF

- − problemy z dźwiękiem
- − niedopracowane Delta Labs

HIS Turbo

IceQ II Turbo

Oprogramowanie iTurbo kontroluje bezpieczeństwo i zwiększa wydajność karty

iTurbo

UV Sensitive

Dostępny w wersji IceQII

	Zegar Pamięci		Zegar Procesora	
	Turbo	Original	Turbo	Original
X850XT	533MHz	520MHz	1.14GHz	1.08GHz
X800XL	432MHz	400MHz	1GHz	980MHz
X800	398MHz	392MHz	910MHz	700MHz

Firma HIS otrzymała ponad 200-cie nagród za swoje produkty z procesorami graficznymi ATI.

Hightech Information System Limited
www.HISdigital.com

GRAPHICS BY ATI

PRONOX S.A.
nakręcamy dobre ceny!!!

PRONOX S.A.
40-282 Katowice, ul. Paderewskiego 32c
tel. (32) 207 56 00, fax (32) 207 56-03
www.pronox.com

Produkty na zdjęciach mogą się różnić od dostarczonych ze względu na udoskonalenia.
Specyfikacja, wydajność mogą się różnić od prezentowanej bez wcześniejszego powiadomienia.
Wszystkie znaki towarowe zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Znaki firmowe i loga ATI Technologies Inc. ATI, RADEON, ALL-IN-WONDER, GRAPHICS BY ATI, GRAPHICS BY ATI CERTIFIED, GET IN THE GAME są zarejestrowane dla firmy zarejestrowane dla firmy ATI Technologies Inc.

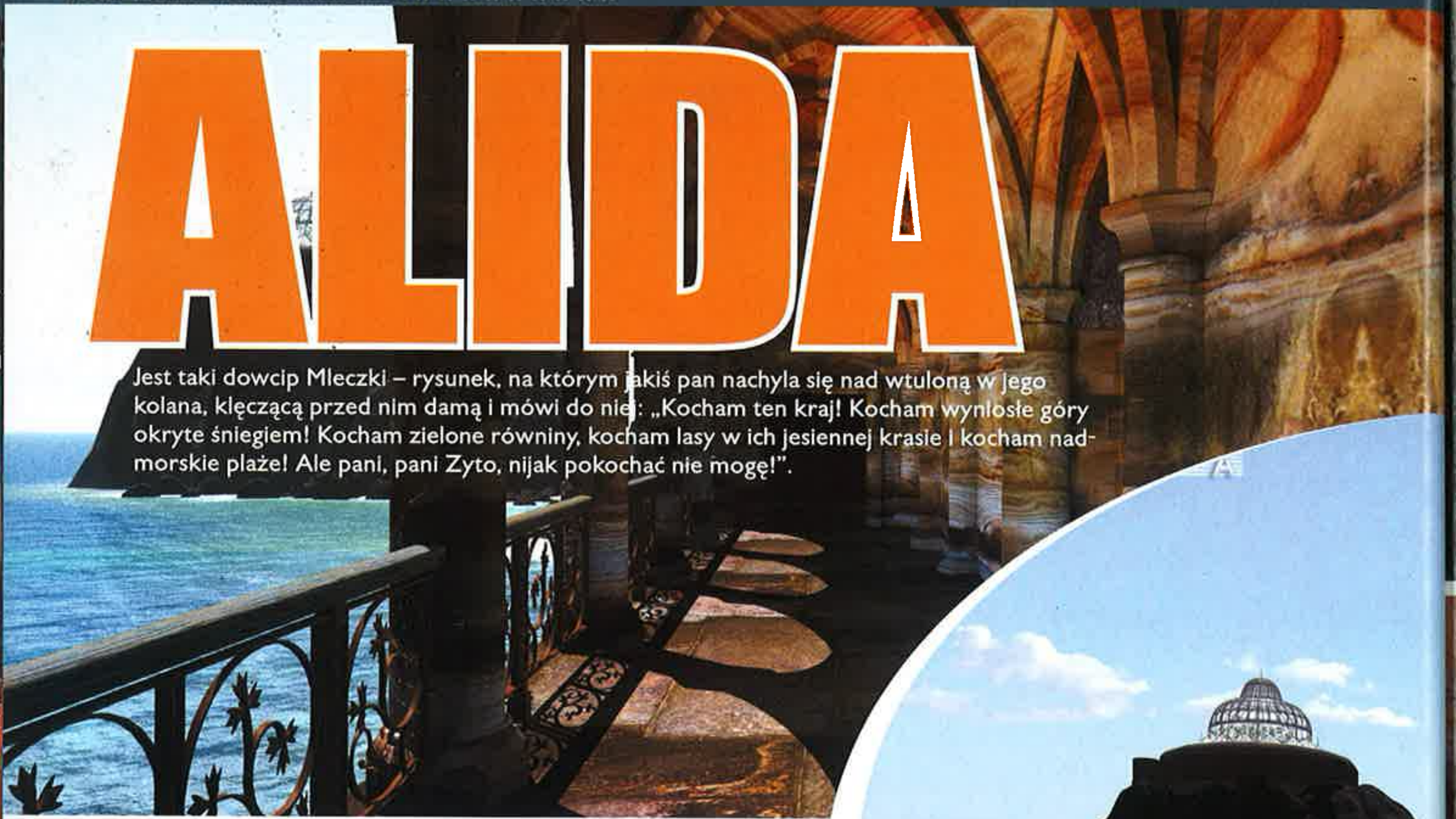
PRODUCENT: DEJAVU WORLDS
DYSTRYBUTOR: LK AVALON
CENA: 49,90 ZŁ
WWW.LKAVALON.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 700 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 16 MB

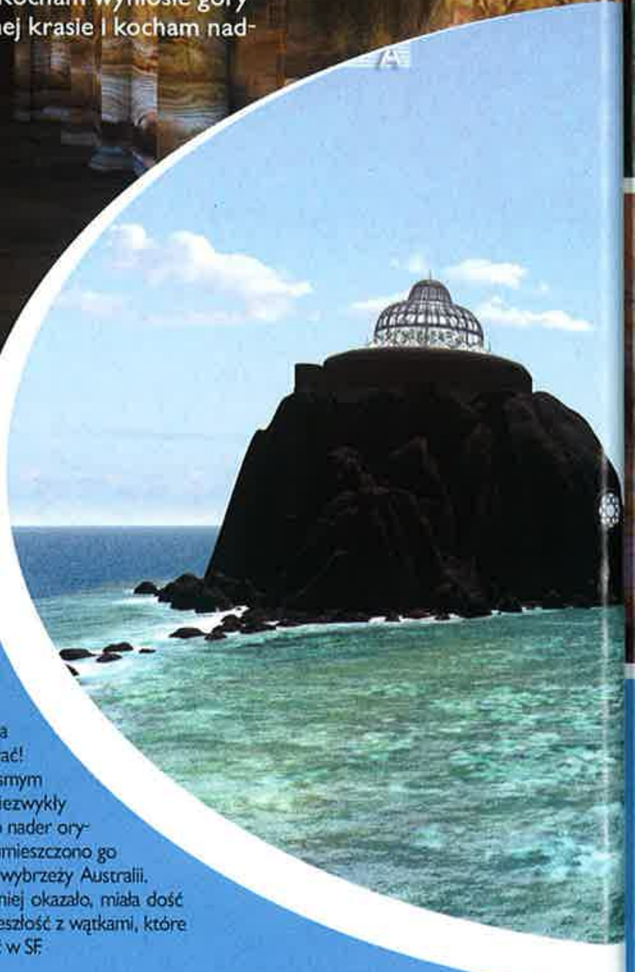
DVD 06/2005

EGM | HMMM... HMMM.... HMMMMMMMM!

ALIDA



Jest taki dowcip Mleczki – rysunek, na którym jakiś pan nachyla się nad wtuloną w jego kolana, klęczącą przed nim damą i mówi do niej: „Kocham ten kraj! Kocham wyniosłe góry okryte śniegiem! Kocham zielone równiny, kocham lasy w ich jesiennej krasie i kocham nadmorskie plaże! Ale pani, pani Zyto, nijak pokochać nie mogę!".



Jestem jak ów pan. Kocham gry przygodowe. Kocham te, które robiła firma Microids, kocham dzieła Ubisoftu, Detalionu, kocham stare programy Sierry czy Lucas Arts, kocham to, co robili Francuzi z Cryo, i wiele, wiele innych. **Ale tego, co zrobili twórcy ALIDY, nijak pokochać nie mogę.**

Ale po kolei...

...jak powiedział Alibaba odwracając się tyłem do czterdziestu rozbójników. Gdzieś tak z miesiąc temu dostałem od Szefa [Q.Ż.W.] tę grę. A że miałem już do czynienia z anglojęzyczną wersją (na 5 CD) i paliłem się do niej mniej więcej tak jak Azja T. do pala. Ponaglany przez szefa, który jak prosi, robi to z nieustępliwością dryfującego lodowca, pograłem, pokląłem... a teraz trzeba zdać z tego sprawę czytelnikom i graczom.

Najpierw wprowadzenie w temat...

...które wcale nie jest tak oczywiste, jak mogłoby się wydawać. ALIDA to nazwa zespołu rockowego, który zdobył sobie taką popularność, że sprzedaż pierwszego kompaktu przyniosła zyski lokujące członków pomiędzy najbogatszymi ludźmi na świecie. (Miliard nabywców to już coś.) Nie bardzo wiedząc, co począć z taką masą forsy, **wpadli na pomysł zbudowania parku rozrywki w kształcie ogromnej gitary** i to takiej, na której można było grać! Gitara miała stać się ósmym cudem świata. Ów niezwykły park rozrywki nazwano nader oryginalnie – bo Alida – i umieszczono go na skalistej wysepce u wybrzeży Australii. Wysepka – jak się później okazało, miała dość barwną i niezwykłą przeszłość z wątkami, które śmiało można ulokować w SF.

Po pewnym czasie członkowie zespołu zaczęli się spierać (przedmiotem sporów był kierunek dalszej artystycznej drogi zespołu), a tymczasem popularność i zyski ze sprzedaży płyt zaczęły lecieć w dół, jak wskaźniki poparcia Stronnictwa Lewych Dęciaków. Na domiar wszystkiego członkowie zespołu przestali sobie ufać podejrzewając, że wszyscy wszystkich okradają. Resztki fortuny ukryli w odpowiednio zabezpieczonym sejfie, a kombinację, która mogła otworzyć sezam, podzielili pomiędzy siebie – i każdy ukrył swoją część kombinacji przed innymi. Wszystkiego tego dowiesz się, drogi czytelniku, dopiero w trakcie gry – na początku wiesz tylko, że masz przechlapane jak mały Napoleon wśród wysokich generałów.

A teraz konkrety!

Grę zaczynasz w momencie, kiedy po piętnastu latach od opisanych wyżej wydarzeń żona jednego z członków zespołu – Arina – prosi cię o to, byś udał się na wyspę i odnalazł jej męża, który (jak wielu mężów przed nim) wybył na wyspę i nie wrócił.

Alida jest grą utrzymaną w tradycji Mysta, Sentinela czy Aury. Od czasu do czasu będziesz miał okazję porozmawiania z innymi postaciami gry, ale **nie masz do czynienia z grą, w której będziesz się posuwał do przodu dzięki odpowiednio poprowadzonym dialogom**. Gra nie jest też liniowa – i ma swoją atmosferkę (która – dziwna rzecz – jakoś do mnie nie trafiła).

Ciekawym pomysłem w Alidzie jest **piętrowość niektórych zagadek**. Kilka razy przekonasz się, że rozwiązana zagadka jest częścią większej zagadki. Podobnie jak w Sentinelu czy Chameleonie, głównym zadaniem w kilku miejscach **nie będzie**

ALIDA

ozwiązanie zagadki, **ale domyślenie się, na** zym ona polega (który nacisnąć guzik, jaki uszyć przełącznik i którą dźwignię nacisnąć – a ajważniejsze, w jakiej zrobić to kolejności). Tego kurac za zaletę nie uznaję...

porą częścią **gry będzie penetrowanie** arku i odkrywanie, **jak się dostać tam, gdzie** hcesz. Przyda ci się tu znajomość funkcjonowa- a i wzajemne zależności we współdziałaniu zęści... gitary. Ale choć gra jest oparta na pomy- le dotyczącym muzyków, nie natkniesz się w niej a zagadki muzyczne – choć czasem przyda ci się to podpowiedź – wsłuchanie się w śpiew ptaków zy brzęczenie owadów.

ch, ci oprawcy..

Grafika? Hm... **rozdzielczość 640 x 480 nie jest** dziś tym, **co tygrysy lubią najbardziej.** Wszyst- o jest jakieś takie... narysowane od linijki. Gra ie daje też graczowi swobody ruchu – poruszasz ię skokami od węzła do węzła, w dodatku tak to akoś pomyśleli twórcy, że nie wiesz, czy kliknięcie ursorem w jakimś kierunku przeniesie cię tam, zy nie. W niektórych miejscach kliknięcie w ursor dłoni obraca cię o 90°, w innych (np. w orytarzach) wykonujesz obrót o 180°, ale niela- wo ci się będzie domyślić, o ile „cię odwróciło". Kursor w kształcie „+" pozwoli ci na zbliżenie biektu, drugi kursor – „-", oddali cię od niego, a kursor w kształcie roz- wartej dłoni podpowie, że z danym przedmio- tem czy elementem otoczenia możesz coś zrobić. Niby proste, ale **kształt kursorów jest taki, jaki widziałem przed dziesięciu laty i godzi w moje poczucie este- tyki!**

Długo się zastanawiałem, czemu całą grę wpako- wano na DVD – i nie za bardzo umiem znaleźć odpowiedź. Nie bardzo też umiem powiedzieć, dlaczego gra instaluje się w czasie nieco tylko krótszym niż ten, jaki był potrzebny Noemu do zainstalowania się ze wszystkimi pasażerami na Arce. Dźwięk? Jest. Jak już wspomniałem nie pełni zbyt znaczącej funkcji w grze, a jego jakość dostosowała się do jego znaczenia.

Kochać cię? Za późno...

Ponieważ spełniłem recenzencki obowiązek i za- poznałem czytelników z grą, mogę wyjaśnić przyczyny, dla których jej „nijak pokochać nie zdołam".

Trudność zagadek ostatecznie można jakoś znieść. Gry przygodowe są jak Media Markt i nabywca powinien wiedzieć, że nie będzie miał łatwego życia. Grę możesz zapisywać, ile razy chcesz i w dowolnym momencie. Dialogów nie musisz wyświetlać, bo gra została spolszczona i to dość starannie. W sumie zważywszy na wszyst- kie „zady i walety", można by ostatecznie grę ocenić dość pozytywnie. Czemuż więc narze- kam?

Z bardzo prostej przyczyny. **Nie lubię, kiedy sprzedają mi produkt niepełnowartościowy.** Grałem w Alidę kilka dni, penetrowałem wyspę, otwierałem rozmaite przejścia i szykowałem się do poważnej eksploracji, kiedy w pewnym mo- mencie (nie wiem nawet, czy ważnym dla dalsze- go rozwoju gry, czy nie, bo nie toczy się ona liniowo)... gra mi się zacięła jak początkujący cy- rulik. Rzecz nie w tym, że nie sprostał jej mój sprzęt – co, choć przykre, czasami się zdarza. **Gra zawsze zatrzymywała się w jednym momen- cie – stale tym samym**, a przekonać się o tym można już po kilku minutach grania. (Jeżeli ktoś nie wierzy, niechże uruchomi grę, a potem wyko- na następujące czynności: *zwrot w prawo, marsz przed siebie, zwrot w prawo, 9 razy przed siebie, zwrot w lewo, trzy razy przed siebie, zwrot w prawo, przed siebie, w lewo i przed siebie do końca... Stop!* W tym momencie gra staje, a wszystko inne opada. W sumie można tam dotrzeć w mniej niż minutę i klops! Nie za bardzo skutkuje nawet słynne zaklęcie CTRLALTDEL.)

Żeby pozbyć się okropnych podejrzeń, zainstalo- wałem grę jeszcze raz, co samo w sobie jest nie- małym wyczynem, bo trwa to dłuuuugo, o czym lojalnie uprzedzają jej twórcy. Nic to nie dało. Już po niepełnej minucie – bo marsz do wskazanego przeze mnie miejsca jest krótki jak życie koliber- ka w huraganie – gra zacięła mi się z wdziękiem i to tak, że znów trzeba było resetować komp. To samo było na jeszcze innym – redakcyjnym – kom- puterze! Po takim doświadczeniu nabrałem chęci, żeby dysk z grą wetknąć – poziomo! – w prześwit między pośladkami panom z Avalonu. I tam też wetknijcie ją każdemu, kto będzie próbował ją wam w tej wersji sprzedać. **[CDA]**

4+

GRYWALNOŚĆ		5
VIDEO		4
AUDIO		4

WERDYKT

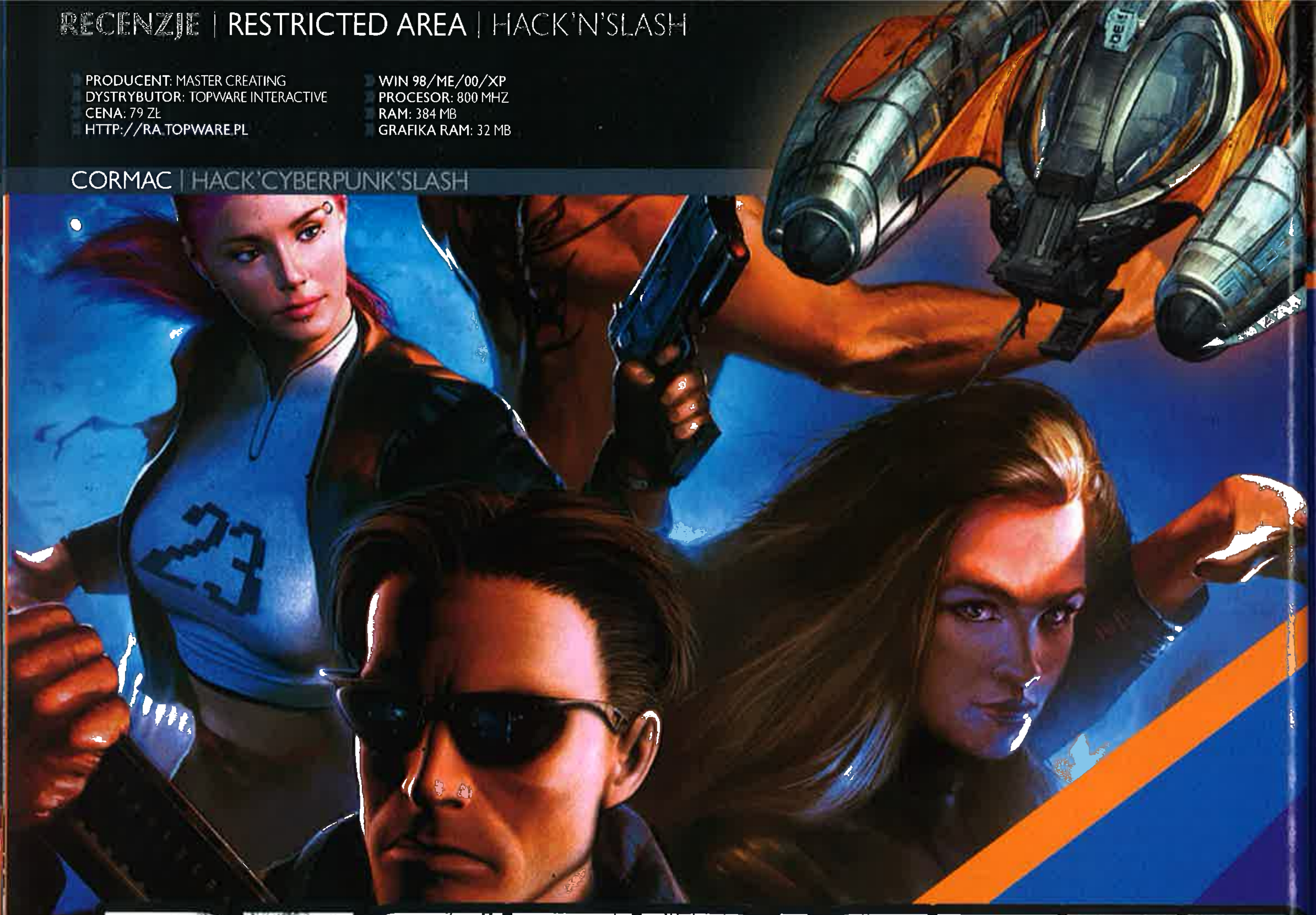
+ niebanalna fabuła
+ przyzwoita cena
+ polska gra...

- WALI SIĘ jak waleń w wodę!
- raczej mizerna oprawa
- pogięte sterowanie
- ogólne wrażenia

PRODUCENT: MASTER CREATING
DYSTRYBUTOR: TOPWARE INTERACTIVE
CENA: 79 ZŁ
HTTP://RA.TOPWARE.PL

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 800 MHZ
RAM: 384 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

CORMAC | HACK'CYBERPUNK'SLASH



RESTRICTED AREA

Restricted Area zalicza się do rzeszy tych gier, o których pamięć szybko ginie. Choć w rodzimych Niemczech tytuł zebrał wysokie noty u recenzentów i nominacje w kilku ważnych kategoriach German Developer Award, trudno jest mi się doszukać w nim czegokolwiek, co mogłoby sprawić, że będę go pamiętał miesiąc po napisaniu tego artykułu. Ot, zwykły hack'n'slash, tyle że osadzony w nietypowym dla gatunku świecie.

To, że świat jest nietypowy z punktu widzenia hack'n'slash (nie nazwę Restricted Area Action RPG, jak chcą twórcy, bo jednak echa RPG są tu dosyć odległe), nie znaczy, że jest on jakiś wyjątkowo ciekawy. **Zamiast latać z mieczem po katakumbach, przemierzać będziemy fabryki, laboratoria i kanały uzbrojeni w nowoczesne zdobycze techniki.** Wizja postapokaliptycznego świata przyszłości rządzonego przez megakorporacje, jaką roztaczają przed graczem Niemcy, jest wyświechtana aż do bólu. Takie cyberpunkowe światy widzieliśmy już wiele razy, często zresztą w lepszym wydaniu.

Fabuła lepsza niż w szachach

Gra nie daje wielkiego pola manewru podczas tworzenia postaci. Pozwala jedynie wybrać jedną z czterech gotowych i nadać jej pseudonim. Wybór alter ego determinuje w znacznym stopniu sposób gry. Postacie męskie – Johnson i Kenji – są prostsze do prowadzenia. Zwłaszcza Johnson, który jako były dowódca jednostki specjalnej jest typowym zabijaką. Jessica to hakerka, której główną bronią jest podążający za nią wszędzie przeprogramowany robot strażniczy. Victoria to odpowiednik maga ze światów fantasy – słabowita, lecz obdarzona zdolnościami psionicznymi. Ja

osobiście wybrałem Kenjiego Takahashi, syna szefa Yakuzy, ściganego za zabicie ojca. Jako jedyny potrafi on posługiwać się bronią kontaktową i dwoma pistoletami naraz. Szybko okazało się, że **katana jest fantastycznie skuteczna**, co spowodowało, że z broni palnej zrezygnowałem całkowicie. Wybór Kenjiego sprawił, że Restricted Area stało się tak hack'n'slashowe, jak to tylko możliwe.

Każde z czworga dostępnych bohaterów patrzeć będzie na wątek główny z nieco innej perspektywy. Kilka razy będziemy mieli okazję spotkać, a nawet walczyć ramię w ramię z postaciami, które nasz wybór ominął. Jeśli chodzi o samą fabułę, jest ona **zwyczajnie słaba** (co nie przeszkodziło jej dostać w Niemczech nominację w kategorii Best Story/Gameworld; myślę, że jedyną konkurencją musiały być jakieś szachy).

Autorzy próbowali przemycać w grze jakieś treści filozoficzne z gatunku „czy androidy śnią o elektrycznych owcach" i rozterki duchowe postaci, jednak wyszło im to dosyć niemrawo, by nie powiedzieć – śmiesznie. **Wątek główny to tak naprawdę zaledwie kilka misji, na które w sumie poświęca się parę godzin.** Reszta to zlecenia poboczne generowane losowo w nieograniczonej liczbie, których zadaniem jest umożliwienie odpowiedniego napakowania postaci oraz „rozdmuchanie" gry poprzez zamaskowanie rachityczności wątku głównego. W tej sytuacji nie dziwi fakt, że również dialogi są kiepściutkie i mają znikomy wpływ na rozwój wypadków.

Komu nerkę, komu?

Postać gracza opisana jest przez **sześć atrybutów** – siłę, zręczność, motorykę, inteligencję, refleks

Tak, ta makabra to moje dzieło. Mama będzie dumna.

oraz siły witalne. Prócz tego, że będziemy mogli e wedle uznania zwiększać przy każdym awansie postaci, oddano nam do dyspozycji szereg implan- tów – zarówno mniejszych (sztuczne serce bądź oczy), jak i większych (sztuczne kończyny). Część z nich występuje tak w formie podrasowanych żywych organów, jak i całkowicie mechanicznych zamienników. Dzięki temu, że właściwości wszyst- kich przedmiotów (broni i implantów) generowa- ne są losowo, **wybór ekwipunku jest właściwie nieograniczony**. Możemy dobrać wszczepy tak, jak nam to pasuje, o ile pozwala na to zależna od siły tolerancja bohatera na implanty. Nieco zbyt dużym uproszczeniem jest – w moim odczuciu – możliwość dokonania przeszczepu w każdej chwili jednym kliknięciem myszki. Trudno mi wyobrazić sobie boha- tera samodzielnie przeszczepiają- cego sobie serce (mózg, rękę itp.), które właśnie zgubił zaszlachtowa- ny mutant popromienny, ale cóż, taki był wybór autorów gry.

Zaraz spadnie mu na głowę takie wielkie pudło. :)

Uzupełnieniem cech psychofizycz- nych bohatera jest w Restricted Area system umiejętności. Każda postać wyuczyć się może **15 zdolności podstawowych** do- stępnych dla każdego (np. strzela- nie z pistoletu czy szukanie przedmiotów) oraz **kolejnych 15 charakterystycznych dla niej** (np. walka kataną czy regeneracja zdrowia). Umiejętności z obu grup ułożone zostały w piramidkę – aby zdobyć te, które znalazły się u szczytu, należy najpierw posiąść te umiejscowione niżej. Każda umiejętność jest stopniowalna, można więc podnosić jej skutecz- ność. **Rozwój postaci ograniczony został do 100 poziomów**, co w praktyce nie jest żadnym ograniczeniem. Ja ukończyłem wątek główny na poziomie 29 i doprawdy nie wiem, komu chcia- łoby się siedzieć nad grą dużo dłużej, zwłaszcza po zaliczeniu tych kilku misji udających fabułę. Dlaczego?

Mimo monotonii i bugów Restricted Area potrafi na trochę wciągnąć.

Bo to monotonna gra była

W Restricted Area nie ma czegoś takiego jak eksploracja świata (Sacred, wróć!), która mogłaby sama w sobie dostarczyć wielu godzin rozrywki. **Świat wykreowany przez Niemców składa się tak naprawdę z jednej ulicy miasta** (znaj- dziemy tam handlarkę bronią, pilota transportera, lekarza, prostytutkę, lichwiarza, bezdomnego i dwóch zleceniodawców) oraz generowanych losowo wnętrz fabryk, laboratoriów i kanałów, w których wykonywać będziemy zadania. Do tych ostatnich lokacji dostajemy się wprost ze wspo- mnianej jednej ulicy. Wystarczy pogadać z pilotem transportera, a następnie wybrać na mapie intere- sujący nas cel. Chwilę później pojawiamy się w okolicy wejścia do budynku, w którym siać bę- dziemy zniszczenie.

Gdyby chociaż te wnętrza były jakieś ciekawe... Niestety – gra używa do ich generowania dwóch czy trzech zestawów „klocków", są więc one do siebie strasznie podobne. **Przebijanie się** przez wielopoziomowe (i niezbyt zróżnicowa- ne, co tu kryć) kompleksy **potrafi zwyczajnie zmęczyć**.

Choć zadań jest teoretycznie kilka rodzajów (dotarcie lub eliminacja kogoś, „sprzątanie" mu- tantów itp.), **w praktyce niemal wszystkie sprowadzają się do brnięcia w kierunku czerwonego punktu na mapie przez kolejne fale mało zróżnicowanych przeciwników**. A gdy już do tego punktu dotrzemy, pojawia się informacja, że misja została wykonana i można wracać do miasta. Wrócić można także w dowol- nym innym momencie, ale wtedy wiązać się to będzie z utratą prestiżu, a więc i dostępu do bardziej lukratywnych zleceń. Gdy odkryłem **bug umożliwiający atakowanie mieczem przez ścianę**, gra stała się właściwie bezsensowna – wy- starczyło odpowiednio wabić wrogów i po sprawie...

I niedopieszczona

Bugów jest zresztą więcej. Al naszych partne- rów w niektórych misjach jest słabiutkie – głu- pie cyberbabsko zamiast mi pomagać, gubiło drogę albo wysadzało beczki, koło których przebiegałem. Udało mi się również kilka razy wyskoczyć przez ścianę poza obszar mapy, zablo- kować się „na amen" między prze- szkodami, a także wylądować na pulpicie Windows. Niektóre ściany są równie przezroczyste, co okna z rybich pęcherzy i nie za bardzo widać, co się za nimi dzieje. Podczas naprawy implantów nie można naprawiać ich osobno – albo wszystko naraz (co sporo kosztuje), albo nic. Parę razy ginąłem, nie wiedząc nawet, co się stało, bo boss nie różnił się wyglądem od słabszych pobratymców.

Oprawa gry nie poraża. **Standardowa izome- tryczna grafika 2D**, bez żadnych fajerwerków. Miasto jednak wygląda całkiem nieźle, podobnie jak i gotycki pałac z ostatniej misji. Animacje po- staci są dosyć nienaturalne i niezdarne. Udźwię- kowienie nie zapada w pamięci, może poza klimatyczną muzyką z menu głównego. Polskie głosy są nieciekawe (oryginalne są ponoć fanta- styczne), a efekty specjalne momentami śmieszne (trafiony mutant wyraźnie stęka „ble!").

Polandyzacja...

Swoje dokłada też niedbała – niemalże pokraczna – polonizacja. Większość menu modyfikacji ekwipunku jest po niemiecku, dłuż- sze dialogi są ucinane, bo tekst przewija się szybciej, niż lektorzy go odczytują, a z poziomu postaci zrobiono „poziom charakteru". Jest tego więcej... Tu się firma TopWare niezbyt popisa- ła...

Restricted Game?

Mimo monotonii i bugów Restricted Area potrafi na trochę wciągnąć. Akcji jest tu bardzo dużo, a masowe wyrzynanie (jak to w hack'n'slash zwykle bywa) uzależnia. Działa znana fanom ga- tunku magia „jeszcze tylko jeden poziom rozwo- ju, jeszcze tylko jedno zadanie". Dodatkowy plus za nieograniczoną liczbę losowego ekwipunku. W moich oczach RA łapie się w ciut wyższe stany średnie. **|CDA|**

6

GRYWALNOŚĆ 6
VIDEO 6
AUDIO 5

WERDYKT

+ świat inny niż fantasy
+ dużo akcji
+ potrafi na trochę wciągnąć
+ przedmioty generowane losowo
+ muzyka w menu

- nędzna fabuła
- monotonia
- brak eksploracji świata
- bugi i niedoróbki
- leciwa oprawa
- polonizacja z błędami i babolami

- PRODUCENT: TRAVELLER TALES
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 79,90 ZŁ
- WWW.LEGOSTARWARSTHEVIDEOGAME.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 1 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 06/2005

ELD | GWIEZDE WOJNY NA WESOŁO

Qui-Gon zaraz walnie klocka...

LEGO STAR WARS

JUŻ TYLKO MIESIĄC POZOSTAŁ DO PREMIERY KINOWEJ TRZECIEGO EPIZODU GWIEZDNYCH WOJEN. NIE POWIEM – OGLĄDAJĄC TRAILERY ŚLINIĘ SIĘ I MARZĘ, BY CHOĆ TROCHĘ NOWY EPIZOD DORÓWNYWAŁ TYM OPATRZONYM CYFERKAMI 4-6. BO PRZECIEŻ PO „MROCZNYM WIDMIE" PRZEZ PÓŁ ROKU NIE JADŁEM SŁODYCZY Z NADMIARU SŁODKOŚCI, JAKIMI OBDARZYŁ MNIE LUCAS.

Sterowanie pojazdami latającymi nie jest silną stroną tej gry...

Wiem, jestem naiwny, bo pewnie George Lucas po raz kolejny udowodni nam, że jest słabym reżyserem (i genialnym sprzedawcą gadżetów). Tak czy siak dla zabicia czasu warto zagrać w Lego Star Wars, bo to całkiem fajna, a co najważniejsze – zabawna zręcznościówka dla każdego. I co nie jest bez znaczenia – dużo, dużo lepsza niż Mroczne Widmo, na którym zresztą w części bazuje.

Kwadratowi bohaterzy

Klocków Lego przedstawiać chyba nie trzeba. Gwiezdnych Wojen również... Jeśli ktoś sobie teraz myśli, że są to rzeczy nie do połączenia, że przedstawienie SW za pomocą klocków dla dzieci to barbarzyństwo, jest w błędzie. Po Mrocznym Widmie i tym kłapouchym bucu imieniem Jar Jar legendy Gwiezdnych Wojen bardziej sprofanować się nie da, a klockowy Jar Jar jest dużo zabawniejszy niż jego wygenerowany komputerowo filmowy protoplasta. Zresztą przypominacie sobie może oficjalną grę towarzyszącą „The Phantom Menace"? Brrr... Tak, mówię o tym koszmarze, który chyba nadal się śni po nocach gemowi. Jeśli więc popełniono kilka lat temu taką profanację jak kinowa i komputerowa wersja „Mrocznego Widma", to już nic nie jest w stanie zepsuć kultu Luke'a Skywalkera.

Trzy w jednym

W Lego Star Wars upchnięto **trzy pierwsze Epizody plus** – jako bonus, na który musimy zasłużyć – czwarty. Oczywiście na ten zaszczyt musimy zapracować sobie pracowitym i dokładnym zbieraniem... klocków. Tym samym w grze przewija się cała plejada postaci, jakie niedawno poznaliśmy za sprawą

Byłem przekonany, że to będzie straszna kicha - a tu proszę, podoba mi się.

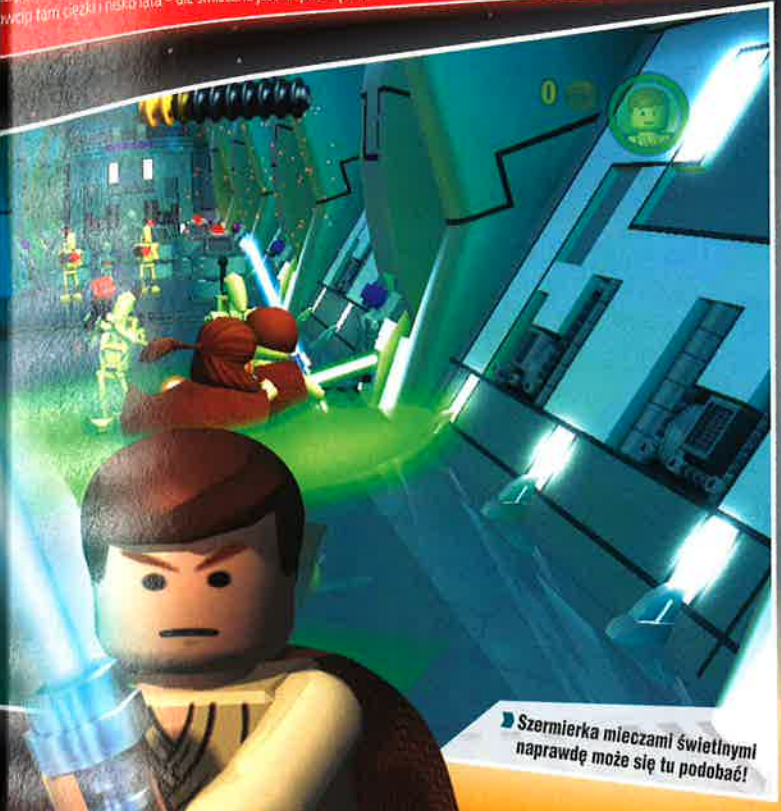
dwóch pierwszych Epizodów, jak również te, które poznamy wkrótce w trzecim. Dlatego nie radzę grać przed pójściem do kina na Epizod Trzeci – chyba że bardzo chcesz już wiedzieć, co tam obejrzysz.

W sumie **w grze możemy pokierować około trzydziestoma postaciami w dwóch trybach:** Story (czyli ułożona w zgodzie z fil-

osmiczne Jaja

…ana w 1987 roku doskonała parodia Gwiezdnych Wojen. Lord Dark Helmet (Rick Moranis) chce porwać księżniczkę Vespę …ziąć ją jako zakładniczkę. Wypuści ją dopiero wtedy, kiedy cały zapas świeżego powietrza z rodzinnej planety księżniczki …stanie przesłany do Prezydenta Skrooba (Mel Brooks, reżyser, który także napisał scenariusz). Księżniczkę ratuje na szczęście …haterski łotr Lone Starr (Bill Pullman), wraz ze swoim „człekopsem" imieniem Barf (Rzyg?). Jest tu także gangster Pizza Hutt, …ujący na Lone Starra, jest moc (zwana schwartz), kurduplowaty Yoghurt (sprzedający gadżety z tego filmu) i jest też robot …t Matrix. Ponadto w filmie sparodiowane zostały wątki z Planety Małp i Aliena. W sumie typowy dla Mela Brooksa film (prze… …z parodiował też Robin Hooda czy westerny). Kto nie oglądał, ten powinien żałować. Może …wcip tam ciężki i nisko lata – ale śmieszne jest nieprzeciętnie.

Do programu The Way It Meant To Be Played, dla producentów gier, należy już ponad 40 tytułów, w tym: UT3, Far Cry, DOOM3. Gry objęte programem TWIMTBP są wszechstronnie testowane, w trakcie ich produkcji na różnych kartach graficznych tej marki. Logo TWIMTBP na opakowaniu gry gwarantuje jej pełną kompatybilność ze wszystkimi kartami NVIDII.



Szermierka mieczami świetlnymi naprawdę może się tu podobać!

Kanciaste ale klimatyczne...

Kawkę? Herbatkę? Gaz trujący?

mami historia) oraz Free Play, w którym od razu dostajemy odblokowane wszystkie postacie i gramy w Lego Star Wars tak, jak chcemy.

Jeden, dwa, trzy...

Sama rozgrywka **jest oryginalna**. Na ekranie zawsze jest przynajmniej dwóch bohaterów, czasem nawet trzech, w porywach czterech. Grać możemy w pojedynkę lub w dwie osoby naraz dzięki opcji Drop In/Drop Out. W dowolnym momencie możemy też zmienić bohatera w zależności od sytuacji. W praktyce wygląda to tak, że np. razem z kolegą/koleżanką kierujemy losami Anakina i Obi-wana, a gdy przychodzi nam otworzyć jakieś drzwi czy coś naprawić, przełączamy się na R2D2. Milutko, choć należy tu nadmienić, że **klawiszologia nie jest najlepsza i lepiej ją sobie własnoręcznie skonfigurować**, bo grając we dwie osoby można się pozabijać.

Miecze świetlne i Moc

Jak już pewnie wiecie, Lego Star Wars to zręcznościówka. Niezbyt skomplikowana. Polega na ustawicznym brnięciu do przodu lokacjami znanymi z filmów, okazjonalnym zbieraniu wszechobecnych klocków (cóż, product placement – LEGO w tytule nie jest bez przyczyny) i oczywiście wycinaniu mieczami świetlnymi klonów i droidów. Nie zabrakło również Mocy, której używamy często do budowania, za pomocą różnych skrzynek, np. kładek nad przepaściami czy półek, po których możemy się wdrapywać na górę. Moc służy także do rzucania biednymi droidami. **W sumie zabawa jest przednia**, bo kto nie lubi machać mieczem świetlnym, w dodatku gdy przeciwnik rozsypuje się na kilkanaście małych klocków? Nawet jakoś specjalnie nie przeszkadzają mi elementy niczym z Raymana, czyli skakanie po różnej maści platformach. Aż sam się sobie dziwię, bo **byłem przekonany, że to będzie straszna kicha – a tu proszę, podoba mi się to**.

W przestrzeni

Grywalność etapów rozgrywanych w taki właśnie sposób jest spora, ale niestety takie etapy są przeplatane tymi, w których zasiadamy za sterami rozmaitych latadeł. **Latanie po Tatooine czy w przestrzeni kosmicznej jest koszmarem**. Sterowność pojazdów jest znikoma, a co za tym idzie – w zasadzie niewiele tu możemy zrobić, więc ciągle rozpoczynanie etapu od nowa bywa irytujące. Rozumiem, że jak Gwiezdne Wojny to muszą być wyścigi, pościgi i walki w przestrzeni międzyplanetarnej. To coś tak obowiązkowego jak walka na miecze świetlne i dialog ze zwrotem „mam złe przeczucia". Tyle tylko, że to akurat jest zupełnym niewypałem i psuje radość z grania. Eliminacja tych etapów z gry tylko by jej wyszła na dobre.

Na wesoło

Jednak Lego Star Wars – mimo tego poważnego błędu – broni się znakomicie. Przede wszystkim za sprawą **olbrzymiej dawki humoru**. Nie sposób się nie śmiać patrząc na myśliwce czy wielkie krążowniki zbudowane z klocków czy też na bohaterów znanych z ekranu, którzy jednak są trochę bardziej kwadratowi niż ich pierwowzory. Tego nawet nie da się opisać, to trzeba zobaczyć, jak np. kanciasty Obi-wan wali klocka... znaczy wali klockowatego wroga mieczem świetlnym. Atak śmiechu gwarantowany. Miejscami pojawiają się także krótkie, acz zabawne filmiki. Gdyby jeszcze postacie od czasu do czasu wygłaszały jakieś dowcipne komentarze... Tego mi w tej grze brakuje do szczęścia.

Klocek do klocka

Graficznie Lego Star Wars wygląda... no cóż, bardzo kanciasto i klockowo. Bo jak ma wyglądać inaczej, skoro tu wszystko jest z LEGO. Choć należy wspomnieć o dwóch rzeczach. Po pierwsze, **bardzo klimatycznie bohaterowie machają mieczami, które ładnie oświetlają otoczenie i bzyczą jak w filmie**. Po drugie zaś, trafieni mieczem czy rzuceni podmuchem Mocy **wrogowie rozsypują się z olbrzymim wdziękiem**. Przyznaję, że z sadystyczną przyjemnością jak najczęściej korzystałem z możliwości zrobienia kuku droidom za pomocą Mocy. Muzyka i odgłosy – rzecz jasna – nawiązują do prequeli, choć w sumie **oprawa audio nie jest jakoś porywająco nadzwyczajna**. Owe świsty, buczenia i charakterystyczna muzyka po prostu się już nam osłuchały i nie budzą nadmiernych emocji.

Kwadratowy Anakin

No i co ja mam, biedny, napisać na koniec? Każdy zna Gwiezdne Wojny, każdy wie, jak wyglądają klocki Lego. Jeśli potraficie sobie wyobrazić połączenie jednego i drugiego w realiach zręcznościówki, już jesteście w domu. **Gra zapewnia sporo dobrej zabawy.** Zwłaszcza jeśli gramy w dwie osoby. **|CDA|**

7+

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	8
AUDIO	7

WERDYKT

- \+ dużo lepsze niż Mroczne Widmo
- \+ humor
- \+ dobre na stres
- − sterowanie
- − latanie

- PRODUCENT: EUGEN SYSTEMS
- DYSTRYBUTOR: ATARI
- WWW.ATARI.COM/ACTOFWAR

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 1.5 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

PEPIN KROOTKI | POLITICAL FICTION? RACZEJ TO DRUGIE...

Już po pierwszych pięciu minutach gry nie ma najmniejszych wątpliwości, skąd autorzy czerpali inspirację. Klimat, konwencja i cała reszta kojarzą się z wytworami Jerrego Bruckheimera, Hansa Zimmera, Toma Clancy'ego czy Billa Browna.

Po kwadransie zauważamy, że twórcy co prawda celowali wysoko, ale dysponowali o wiele mniejszym budżetem od swoich idoli. Po pół godzinie wychodzi na jaw, że przedobrzyli i zamiast melanżu technothrillera z political fiction w rytm marszowej muzyki wyszedł im pastisz gatunku. Bo chyba tylko tak można oceniać ich dzieło.

Ogólnie...

AoW jest RTS-em z dopracowaną grafiką i poprawną mechaniką gry. Nie jest lekko, niemniej dobrze wyważona siła jednostek i poziom trudności czynią rozgrywkę sensowną. Późniejsze misje są paskudne, ale możliwe do przejścia po wylaniu odpowiedniej ilości potu. **Komputer zachowuje się dość pasywnie**, tzn. nie odbudowuje zniszczonych elektrowni i walczy o utrzymanie tego, co mu jeszcze zostało. Chociaż „walczy" to może słowo trochę na wyrost, bo jak na RTS przystało, ogranicza się najczęściej do systematycznego posyłania małych oddziałów na rozstrzelanie przez nasze wieżyczki obronne. Kiedy bydlak wreszcie przejdzie do ofensywy, czyni to w stylu ciosu poniżej pasa i musimy wściekle odpierać przybywające z poza mapy pancerne eszelony.

Przerabiałem to już w C&C, Warcraftach, Starcraftach i Empire Earth, a wcale nie odbiera mi to ochoty, aby zażyć następnej porcji ulubionego narkotyku. Koty miauczą desperacko o kolację, kwiatki usychają w doniczkach, naczelny nerwowo stuka palcem w blat biurka oczekując na ten tekst, ja zaś ogarnięty gorączką wpatruję się uważnie w konwój transporterów opancerzonych lawirujący pod ostrzałem w wąskiej uliczce. Scena przypomina trochę kolumbijską przygodę Jacka Rayana ze „Stanu Zagrożenia". Jacyś faceci na dachach grzeją bezlitośnie z RPG, cywile umykają w popłochu, kule krzesają iskry na pancerzach. Komandosi jak to komandosi ciągle swoje: „go, go, go!", „roger!", „ten four!". I tylko czasem jakiś nietaktowny mięczak ryczy, że mu urwało nogę – wielkie mi mecyje. W końcu to **jego** noga. Zresztą, jakie to ma znaczenie? Zaraz i tak nadleci lotnictwo i dokona brutalnej przebudowy dzielnicy na dymiący krater.

Dla piromanów :)

Obserwując, co się dzieje w AoW, mam niejasne wrażenie, że tutaj na każdym piętrze, w każdej szopie i za każdym krzakiem mieści się hurtownia fajerwerków. Wystarczy jeden „wypadek przy czyszczeniu broni" i... **animacja zaczyna raptownie skakać**, bo producent mojej karty graficznej nie przewidział, że na siedemnastocalowym monitorze można pomieścić taki gąszcz eksplozji. Polecam wszystkim piromanom. Atari powinno reklamować tę produkcję sloganem: *„wysadzimy dla Ciebie Golden Gate, zrównamy z ziemią Moskwę, rozsadzimy na atomy Kapitol, a na koniec przylecą A-10 i wyrównają, co będzie wystawać"*. Jak dla mnie – bomba (dwie... trzy... kabooom!). ;) Zdziwicie się – jednak jest w tym metoda. Zapewne przegięli z ilością saletry, ale uniknięto przynajmniej irytującej sytuacji, gdy czołg strzela z działa głównego do pojedynczego szwejka, nie wyrządzając mu prawie żadnych obrażeń. Ileż to podobnych obrazków się już naoglądaliśmy? Tymczasem gdy w AoW zaryczy armata Abramsa, nie ma zmiłuj.

Piechota rządzi

Ale nie oznacza to, że wystarczy skoncentrować brygadę pancerną – i rządzimy. **Piechocie również dano się wykazać.** Panowie w zielonych drelichach czołgają się na rozkaz i gdy wskażemy odpowiednie chaszcze, chętnie zanurkują w listowiu urządzając zasadzkę. Roślin-

ność przestała spełniać wyłącznie rolę dekoracyjną i zbliżając się do niewinnie wyglądającej linii drzew nigdy nie masz pewności, czy wśród gałęzi czają się tylko wiewiórki, czy może jeszcze drab z erkaemem lub wyrzutnią rakiet. Ale najmocniejszą bronią piechoty jest – znowuż miła niespodzianka – **lotnictwo!** Wykorzystując wspomniane zdolności maskujące kilkuosobowe grupki są w stanie niezauważenie podkraść się do stanowisk npla. Jeden telefon – i mogą delektować się zapachem napalmu o poranku. Struchlałych niedobitków umieszczamy w obozie jenieckim i w nagrodę dostajemy od dowództwa kieszonkowe na drobne wydatki.

Grzechy i grzeszki

Przy tym wszystkim mierzi niebosiężnie, że **nie da rady zaznaczyć naraz dowolnej liczby jednostek**. Przeciągamy zatem prostokąt i otrzymanej grupie wydajemy rozkaz do ataku. Zostaje trzech maruderów, którzy nie zmieścili się w limicie, jaki ubzdurali sobie autorzy. Jak nietrudno dociec, w terenie zurbanizowanym odnalezienie oddzielonych od głównych sił sierot pochłania sporo czasu i energii. Miałem nadzieję, że ten drański system z limitem zaznaczanych żołnierzy na stałe już przeszedł do historii RTS. Myliłem się, a kolejne rozczarowania były w drodze...

Kampania dla pojedynczego gracza wystarcza na dość długo i składa się z około **trzydziestu misji**. Problem w tym, że rozgrywamy je po jedynej słusznej stronie. Gra jest dobra i po obejrzeniu listy płac nabrałem apetytu na więcej, w innym mundurze i z odmienną pieśnią na ustach. Zostałem odesłany z kwitkiem – do trybu multiplayer. Ponieważ zaś kampania jest liniowa, musiało mi to wystarczyć. Na litość boską! Przecież nawet w dziadku Red Alercie mogliśmy wybrać alternatywną drogę do zwycięstwa...

Przedobrzyli

Odpuściwszy Act of War ten i inne pomniejsze grzechy, **wyłania się obraz udanej gry**. Nie żadnego tam kamienia milowego ani artystycznego objawienia, lecz porządnej rzemieślniczej roboty. I tak mogło pozostać, ale panowie z Eugen Systems najwyraźniej chcieli stworzyć rzecz wielką, pomnik ze spiżu, wykrzyczeć światu w twarz to i owo...

Gra miesiąca!

WYBIERZ GRĘ MIESIĄCA NUMERU 06/2005 I WYGRAJ SPRZĘT FIRMY SAITEK!

5 x Cyborg Evo Wireless
3 x P 3000

Ale by zagłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo odpowiedz na pytanie konkursowe:

Ile gier zrecenzowano w tym numerze?
A. 15
B. 19
C. 23

Zgłoszenie wpisz w formie sms-a, według podanego schematu: CA.GW.X.## gdzie
X – oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C),
- oznacza numer gry, którą uznałeś/aś GRĄ MIESIĄCA
i wyślij pod numer 7164! Ilość SMS-ów z jednego numeru - nieograniczona. Na SMS-y czekamy do 7 czerwca 2005.

Lista gier z nr 05/2005

01. Act of War
02. Alida
03. Brothers in Arms PL
04. Cellmons
05. Championship Manager 5
06. Chłopaki nie płaczą
07. Cold Fear
08. Darwinia
09. Doom III: Resurrection
10. Driv3r
11. Empire Earth 2
12. Far Cry PL 2
13. Fire Captain
14. Lego Star Wars
15. Restricted Area
16. Robots
17. Street Racing Syndicate
18. SWAT 4 PL
19. TMNT: Mutant Melee

GRĄ KWIETNIA (CDA 04/2005) ZOSTAŁA WORLD OF WARCRAFT

przed SW: KotOR 2 i Psi-Ops

LAUREACI

Lista Laureatów konkursu gra Miesiąca wydania 04,
nagrody: symulatory lotu Saitek X52 otrzymują:

Anna Głdyń z Jastrzębia Zdrój
Jarosław Łpot, Legnica
Robert Ryk, Strzelce
Bogusław Sitko, Kraków
Grzegorz Peksa, Bielsko-Biała

TOP 5
Patriotyczna kicha

1. Dzień niepodległości (kino, gra)
Jeszcze się taki nie urodził, z którym Stany Zjednoczone by sobie nie poradziły – ani na ziemi, ani we wszechświecie. Nawet Obcy nie podskoczą Ameryce, zwłaszcza gdy ta obchodzi swoje święto narodowe. Nie pomoże kosmiczna technologia laserowa, gdy Will Smith przyłoży ci prawym prostym, a Jeff Goldblum zainstaluje na twoim sprzęcie wirusa. Podobno w następnej części wykończą zielone ludziki zapychając ich skrzynki porno spamem.

2. Real War i Real War: Rogue States (gra)
Propagandowy RTS dla przedszkolaków. Autorom marzyło się zrobienie czegoś takiego jak właśnie Act of War, ale nie starczyło im talentu i umiejętności. Jak widać, idea nie zginęła i znalazła godnych kontynuatorów. Tylko dla absolutnych zboczeńców zapatrzonych w „Stars & Stripes".

3. Pearl Harbor (kino, gry)
Czyli data, która żyć będzie w niesławie. Obejrzycie, a dowiecie się, co zrobiłby Alec Baldwin, gdyby uszkodzono jego samolot głęboko za liniami wroga (wybrał jak najlepszy cel i został pierwszym amerykańskim kamikadze rzecz jasna).

4. Zielone berety (kino)
Film z 1968 r., który wyprodukował (i sam w nim zagrał) John Wayne, wielki zwolennik zaangażowania USA w Wietnamie po tym, jak nie mógł zdzierżyć tego, co „pożyteczni idioci" i długowłose mięczaki wyprawiają w kampusach. Kino dla prawdziwych mężczyzn. Johna już z nami nie ma, ale dzielnie zastępuje go Mel Gibson w „Byliśmy żołnierzami".

5. Żołnierz zwycięstwa (kino)
Nasz własny patriotyczny krupniok. Film Wandy Jakubowskiej pt. „Żołnierz zwycięstwa" (1953r.) to absolutne mistrzostwo świata. Opowieścią o Karolu Świerczewskim - „człowieku, który się kulom nie kłaniał" można się delektować bez końca. Żadne słowa nie oddadzą uroczystej atmosfery zebrania, na którym żołnierze postulują: „powinniśmy się bardziej wzorować na armii radzieckiej". Ten film jest jak Neapol, kiedy się go zobaczy, to (już) można umrzeć. :)

Nagrali więc dzieło na DVD blisko 9 GB – a wolne miejsce wypełnili filmem. Pozbierali tedy mnóstwo motywów z hollywoodzkiego kina akcji, kierując się następującymi kryteriami: po pierwsze, ujęcie nie powinno trwać więcej niż dziesięć sekund, po drugie, dobrze, żeby pojawiała się w nim ekipa komandosów, łódź podwodna lub inny nowoczesny sprzęt wojskowy, po trzecie, zrozumienie treści nie może być trudniejsze intelektualnie od opróżnienia kufla piwa. **Tak oto powstała niespotykana szmira i festiwal absurdu.**

Przypominają się czasy, gdy programiści zafascynowani możliwościami pierwszych napędów CD-ROM umieszczali na krążkach co popadnie, choćby był to nakręcony domową kamerą pies programisty. Na fali tego zjawiska powstało kilka nieprzeciętnych gier, jak chociażby Wing Commandery. W odróżnieniu jednak od Act of War występowali w nich porządni aktorzy (Mark Hamill, John Rhys-Davies), a całość była interaktywna.

I want my MTV...

Tutaj zdani jesteśmy na **bierne oglądanie quasiteledysku.** Przez ekran przewijają się w kółko podobne obrazki: żołnierz z zaciętą miną twardziela repetuje broń, zbliżenie na spoconą twarz przełożonego w centrum dowodzenia, usta panienki dyktującej do mikrofonu współrzędne celu, cyfrowa obróbka obrazu z satelity, bombowiec w drodze, znów ktoś przeładowuje spluwę, potrzebne wsparcie... Yes, Sir! Najazd kamery na palce błyskawicznie pląsające po klawiaturze (koniecznie czarnej!). Coś wam zdradzę. Chociaż nie siedzę przy superkomputerze w Pentagonie, jak chcę sobie powiększyć obrazek, wystarczy, że kliknę ikonę lub użyję rolki myszki. Za to jak na filmie szef CIA rzuca hakerowi komendę „zbliżenie", ten zawsze musi wyklepać swoje po klawiszach (zgadnijcie, jakiego koloru...).

Podczas gdy kompozytor muzyki dwoi się i troi, by spotęgować napięcie, na ustach odbiorcy pojawia się nieśmiały uśmiech, stopniowo przechodzący w donośne rżenie. W tym momencie kilka terrorystycznych dywizji pancernych (sic!!!) rozpoczyna z morza inwazję na San Francisco (zniena cka!). Gdy całe miasto przemienia się w Bejrut, zdesperowane naczelne dowództwo posyła na odsiecz ultratajną drużynę żołnierzy-mechów... Już wiecie, co będzie dalej? Trójka zamachowców zaparkowała dżipa na trawniku przed Białym Domem i spokojnie mierzy z armaty do prezydenta wsiadającego na pokład Marine One. Tak naciągane, że patrzenie boli.

Direct Action

Nawet najbardziej zatwardziali wielbiciele political fiction przyznają, że Act of War to lekka przesada. Z „political", ostało się tylko „fiction" z dodatkiem grywalnego RTS-a, nieśmiało przerywającego czasem tę kiczowatą filmową fanfaronadę. **|CDA|**

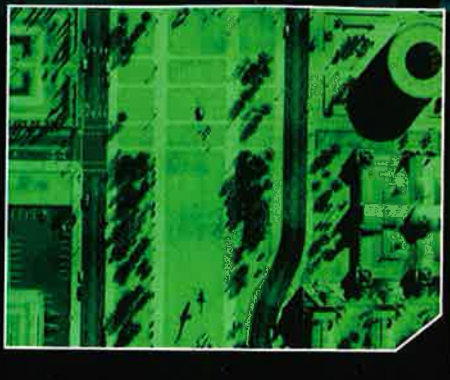
8

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 8
AUDIO 8

WERDYKT

+ ma coś z pierwszego C&C
+ oprawa
+ wysoka grywalność
+ zbalansowanie jednostek

- limit jednostek
- przeciętna w sumie AI
- liniowość
- kicz
- filmy!



sms 7557

WSZYSTKO 6,10 PLN

jippii!

Z 7557 TO PROSTE, ZAMAWIASZ I MASZ:)

KROK 1: Wpisz CDA i kategorię, którą wybrałeś np.: TON lub GRA lub TAPETA, a następnie HASŁO — 1. CDA TON GALVA

KROK 2: Wyślij na 7557 — 2. numer telefonu: 7557

KROK 3: i gotowe!!! 3.

TON & POLI

Chcesz otrzymać dzwonek monofoniczny? Wpisz: CDA TON i hasło i wyślij na 7557 np. CDA TON GALVA
Aby dostać dzwonek polifoniczny Wpisz: CDA POLI i hasło i wyślij na 7557 np. CDA POLI GALVA

7557 GORĄCE NOWOŚCI	HASŁO
Chemical Brothers - Galvanize	GALVA
The 411 - Teardrops	TEAR
Kilianski & Kayah - Prócz Ciebie Nic	CIEBIE
Oska (Feat. Tede Kolcz Kielbasa) - Bezele Kochanie	BEZELE
OSTR - Odzyskamy Hip Hop	HIPHOP
Trzeci Wymiar - Zapomnij O Tym	ZAPOMNIJ
Nadiya - Si Loin De Vous	SILOIN
Faithless - Miss You Less, See You More	MISSYOU
Ewelina Flinta - Nie Znasz Mnie	NIEZNASZ
Natasha Bedingfield - Unwritten	UNWRITTEN
Gwen Stefani - Rich Girl	RICH
Brodka - Dziewczyna Mojego Chłopaka	DZIEWCZYNA
J-Five - Find A Way	FIND
Wilki - Słońce Pokonał Cień	SLONCE

Moby - Lift Me Up	LIFT
Maroon 5 - Sunday Morning	SUNDAY
Hanson - Penny and Me	PENNY
Nelly feat. Tim McGraw - Over And Over	OVER
Fatboy Slim - The Joker	JOKER

7557 NAJCZĘŚCIEJ ŚCIĄGANE	HASŁO
Eric Prydz - Call On Me	CALL
Benny Benassi - Satisfaction	SATISFACTION
Abra Dab & Gutek - Rapowe Ziarno	ZIARNO
Kaczuszki	KWAKWA
James Brown - I Feel Good	GOOD
Michael Gray - The Weekend	WEEKEND
Kylie Minogue - I Believe In You	BELIEVE
Wilki - Bohema	BOHEMA
Doniu - Przestrzeń	PRZESTRZEN

Lemar - If There's Any Justice	JUSTICE
SIStars - My Music	MUSIC
Trzeci Wymiar - Dla Mnie Masz Stajla	STAJLA
Maroon 5 – This Love	THISLOVE
Ivan I Delfin - Jej Czarne Oczy	OCZY
Danzel - Pump It Up	PUMPIT
Christina Aguilera (feat. Missy Elliott) - Car Wash	CAR
Natasha Bedingfield - These Words	WORDS

7557 FILMOWE HITY	HASŁO
Temat z filmu – Mission Impossible	MISSION
Temat z filmu – Harry Potter	POTTER
Temat z filmu – Gliniarz Z Beverly Hills	COP
Temat z filmu – Flintstonowie	FLINTSTONES
Temat z filmu – The Muppets Theme	MUPPETS
Temat z filmu – Ojciec Chrzestny	GODFATHER

REAL TON

Niech Twoja komórka dzwoni prawdziwą muzyką!

Wpisz: CDA REAL i hasło i wyślij na 7557 np. CDA REAL XFILES

Temat z filmu - Z Archiwum X	XFILES
Britney Spears - I'm A Slave For You	ASLAVE
Avril Lavigne - Complicated	COMPLICATED
Benny Benassi - Satisfaction	SATISFACTION
Temat z filmu - Mission Impossible	MISSION
Temat z filmu - Przyjaciele	FRIENDS
Missy Elliot - Work It	WORKIT
The Black Eyed Peas - Let's Get It Started	STARTED
Christina Aguilera - Car Wash	CARWASH
Natasha Bedingfield - These Words	THESEWORDS
Red Hot Chili Peppers - By The Way	THEWAY
Mary J Blige - Family Affair	AFFAIR
Steve Wonder - Happy Birthday	BIRTHDAY
O-Zone - Dragostea Din Tei	OZONE
Maroon 5 - This Love	THISLOVE

TAPETY

Wpisz: CDA TAPETA i hasło i wyślij na 7557
np. CDA TAPETA BUZIAK
Więcej znajdziesz na stronie internetowej: www.7557.pl

BUZIAK, CZACHA, BASET, HIPHOP, MASKA, LASECZKA2, LASECZKA3, BLONDI, NAGO, PUPA1, ROBOT, SILACZ2, MATRIX, MAGIA, GWIAZDA, PALEC, KUMPLE, PIESKI, MALA, NINJA

GRY JAVA

Wpisz: CDA GRA i hasło i wyślij na 7557
np. CDA GRA HUGO

tylko 6,10 zł z VAT !!!

HUGO, HUGO2, HUGO3, DRIVER, ICEAGE, ZOOMOO, 22, SPACE, MANAPACK, LETHAL, TRICKS, TRIX, AIRTRAFFIC, RACER2, SKY, ADVENTURER, GRID, MINE2, STRIP, EROTIC

Sprawdź kompatybilność telefonu w ramce poniżej!

Wpisz: BONKI wyślij na 7557

UWAGA NA GŁOWY !!! ATAK GAZOWY

...i wybierz z listy gadżety, które rozsadzą Twoją komórkę!!!

Puść BONKI na 7557 ;)

PODPISZ SWOJĄ KOMÓRKĘ!!!

Coś naprawdę wyjątkowego od 7557! Kolorowy TAG!!!
Wpisz: CDA i hasło obrazka i swoje imię, a potem wyślij na 7557! Wróci ono na Twoją komórkę w wyjątkowej formie! Może Ty i LASECZKA?
Wpisz np. CDA LASECZKA MISIEK i wyślij na 7557

PILKA, LASECZKA, GARFIELD, DEEJAY, REKIN, MOKRA, NOGI, WYBUCH, FERRARI, GRAFITI, HONDA, SEXY2, PIERSCIEN, MATRIX, OBCAS, PASZCZA

GRAFIKI

Wpisz: CDA GRAFIKA i hasło i wyślij na 7557
np. CDA GRAFIKA 8BALL

8BALL, BUNGEE, HAPPY, DOGGY, KOTECZKA, ALONE, HI, IWANT, LIS, LOOK2, OPALANIE, PAJAK, PLEMNIK, PSINA, PILKI, SEXY, TRUST, TYLEK1, WANTYOU, WCZASY

TAG

Podpisz komórkę swoim imieniem! Wybierz font, którym ma być napisane imię!
Wpisz: CDA TAG i swoje imię i numer fontu np. CDA TAG ANIA 2

NUMER FONTU	0	1	2	3	4
WYGLĄD	Kuba	Misiek	Ania	IGA	Kasia

Możesz także wybrać jedną z ikonek:
Wpisz literę w nawiasie, przed lub po słowie, które wybrałeś
np. CDA TAG ANIA (P) 2

(A) (B) (C) (D) (G) (H) (J) (O) (P) (S) (T) (U)

WYGASZACZE

Wpisz: CDA WYGASZACZ i hasło i wyślij na 7557
np. CDA WYGASZACZ BONGOSY

BONGOSY, DOLAR, GARBUS, HIPHOP, KERMIT, DZIADKI, MYSLI, RASTA, STRZAL, SZEF, MATRIX

KOMPATYBILNOŚĆ TELEFONÓW: Usługi tekstowe działają na wszystkich modelach aparatów; Tony/Loga/Grafiki na: Nokia 2100, 3210, 3310, 3330, 3410, 5110, 5210, 6100, 6310i, 6150, 6590, 7100, 8210, 8310, 8810, 8950, 8890, 8910, 9110, 9210, 9210i; Samsung R200, R220, R210, N500, N620. Poli/Tapety/Kolorowy ... 3510i (tylko Poli i Gry Java), 3650, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650; Samsung T400, S100 & V200 (tylko Poli i Tapety); Sony Ericsson T300, T310, T610, P800 (tylko Poli); Wygaszacze: Nokia 3100(DP), 3200, 3300, 5100, 6100 6610, 6800, 7210, 7200, 7250, 7600; Sony Ericsson: T610, T618, T630, Z200, Z600; ... V295, V180, V220, C380; Siemens: C62, CF62, C65; Samsung: S100, S500, V200, P400, X400, E100, P100, D100, P500, X600, X100; Panasonic: G60; Real Ton: Nokia 3650, 3660, 3300(WB), 5140, 6170, 6230, 6260, 6650, 6600(WB), 6620(WB), 6630(WB); 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7650, 7700, 9500, N-Gage, N-... Sony Ericsson: P800, P900; Siemens: SL55; Tag i Mix: wszystkie modele Nokii; Gry Java - sprawdź do której grupy należy twój telefon: Nokia A: 3410, A1: 3200, B: 3510i, 3585, 3590, 8910i, B1: 3660, C: 6310i, D: 6610, 7210, 6100, 7250, 5100, E: 7250/7250i, F: 6200, 6800, 3300, 6220, 6108, F1: 3100/3100b, G: 7650, ... N-Gage, J: 6225, 6230, 6585, 6820, 7200; Motorola: M: T720, SV: V300, V400, V500, V525M, V600, Sharp: GX: Gx10, Gx10i, GX2: GX20, Siemens: SL: SL55, SL56, SL5C, SL5E, C6: C60, C65, CX65, MS: M65, MS5, MC60, SS: S55, S56, S57; Sony Ericsson: T: T610, T616, T630, Z: Z600. Tytuł gry i grupa kompatybilnych ... 22: Nokia: A1 B B1 C D E F F1 G H J N 3595, Motorola: M; ADVENTURER: Nokia: A B D E F F1 G H N; AIRTRAFFIC: Nokia: A1 B B1 D E F F1 G H N J 3595 6600, Sharp: GX GX2 Gx22 Gx22s Gx30 GX32, Sony Ericsson: T Z, Motorola: SV, Samsung: E700 D410 X100, Sagem MyV65; DRIVER: Nokia A1 B D E F F1 G H J ... 3660, Sharp: GX GX2 Gx22 Gx22s Gx30 GX32, Siemens: SL MS S5 SL C6, Motorola: SV, Sagem: MyV65, Sony Ericsson: Z; DUTY: Nokia: A1 B B1 D E F F1 H J N 6100 3595, Sharp: Gx22 Gx22s Gx30 GX32 GX GX2, Motorola: SV, Samsung E700; EROTIC: Nokia: A1 B B1 D E F F1 G H N 6225 6230 6585 6820 7200 3595 ... Siemens: C N5 S5 SL, Sony Ericsson: T; GRID: Nokia: A1 B B1 D E E F F1 G H N 6600, Motorola: M, Samsung: SV, Sharp: GX GX2; HUGO: Nokia: A A1 B B1 D E F H N 6225 6230 6585 6610 6820 7200 3595 6600; HUGO2: Nokia: B B1 D E F F1 H N 6225 6230 6585 6820 7200; HUGO3: Nokia: A1 B B1 D F F1 G H N 6225 6230 ... 200 3595; ICEAGE: Nokia: A1 B D E F F1 J G F 6200 3595 3410, Sharp: GX, Siemens: M50 MT50 C55 C5; LETHAL: Nokia: A1 B B1 D E F F1 G J N J 3595 6600, Sharp: GX, Motorola: SV; MANAPACK: Nokia: A A1 B B1 C D E F G H N J; MINE2: Nokia: A A1 B B1 C D E F F1 G H J N 6100 3595, Sharp: Gx22 Gx22s Gx30 GX32 ... Siemens: M50 MT50 C55 C56 C60 M5 S5, Motorola: SV; RACER2: Sharp: Gx22 Gx22s Gx30 GX32 GX GX2, Nokia: B B1 H N Nokia 3595v Nokia 6600, Motorola: SV V600, Samsung: E700, Sagem: MyV65, Sony Ericsson: Z; SKY: Nokia A1 B1 D E F F1 G H N 6225 6230 6585 6820 7200; SPACE: Nokia: A A1 B B1 C D E F F1 G ... Siemens: M50 MT50; STRIP: Nokia: B B1 D E F G H N 6225 6230 6585 6820 7200 3595 6600, Siemens: M5 C S5 SL MC60, Sony Ericsson: T Z; TRICKS: Nokia: A B B1 D E F F1 G H J N 3100 6100; TRIX: Nokia: A A1 B D E F F1 G J 3300 3595, Motorola: M, Sharp: Gx Gx2 Gx22 Gx22s Gx30 GX32; ZOOMOO: Nokia: A1 B ... G H N 6225 6230 6585 6820 7200 3595 6600.

WARUNKI UŻYTKOWANIA SERWISU: Wszystkie produkty kosztują netto: 5 PLN, brutto: 6,10 PLN. Wszystkie wysłane wiadomości poza numer 7557 będą rozliczane wg. normalnej taryfy operatora, połączenia WAP są także rozliczane odrębnie. Użytkownicy telefonów na karty muszą mieć ... sumę na koncie, żeby otrzymać zamawiany produkt. Sprawdź dokładnie swoje zamówienie (zwracając szczególną uwagę na niepotrzebne spacje i pisownię), ponieważ wszystkie błędne zamówienia nie będą zwracane. Musisz mieć telefon obsługujący protokół WAP, żeby ... dzwonki POLI, REAL, WYGASZACZE, TAPETY I GRY JAVA. Informacje i ceny tu zawarte obowiązują w chwili druku tej reklamy i mogą zostać zmienione bez uprzedzenia. Musisz mieć ponad 16 lat, żeby korzystać z naszych usług oraz mieć pozwolenie od osoby, która płaci za rachunek ... iTouch może przesyłać ci SMSem starannie dobrane oferty. Skontaktuj się z nami (email: info@7557.pl), jeśli nie chcesz otrzymywać od nas ofert specjalnych. Dostarczycielem usług jest iTouch UK, 57-63 Scrutton Street, London, EC2A 4PF, wejdź na www.7557.pl, żeby dokładnie ... warunki użytkowania i naszą politykę prywatności. Reklamacje i wszelkie uwagi prosimy wysyłać na adres e-mail: info@7557.pl.

Powered by iTouch

www.7557.pl

PRODUCENT: INTROVERSION
DYSTRYBUTOR: INTROVERSION
WWW.DARWINIA.CO.UK

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 800 MHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD 05/2005 CD 05/2005

HUT SĘDZIMIR | WIRTUALNY SEN

DARWINIA

Rzadko kiedy zdarza się, by gra z oprawą zbudowaną z prostych geometrycznych kształtów i prostymi zasadami, które zmieścić się da na 4 stronach instrukcji, tak bardzo wpisywała się w pamięć. Nie każda jednak gra nosi podtytuł *Digital Dreamscape*...

Digital Dreamscape to – w bardzo swobodnym tłumaczeniu – „Wirtualne śnidło". O tym, jak często gry komputerowe są dla ich użytkowników narzędziem ucieczki do innych, ciekawszych od naszego światów, przekonali się już twórcy przygodówki Myst. Produkcji, która odniosła ogromny sukces właśnie dlatego, że pozwalała na przeniesienie się do wirtualnego świata z pogranicza snu i jawy. Darwinia, **nowy projekt finansowany samodzielnie przez założycieli studia Introversion**, to gra oparta na podobnych założeniach. Jej twórcy skonstruowali wirtualną rzeczywistość, w którą już w pierwszej chwili zabawy zapadniesz się totalnie.

Witaj w Darwinii!

Podobnie jak wcześniejsza produkcja Introversion Software – gra o hakerach zatytułowana Uplink, również **Darwinia w subtelny sposób wciąga gracza w klimat i wykorzystuje jego samego oraz samą czynność siedzenia przy komputerze, obserwowania monitora.** W Uplinku dzięki prostemu, niemal tekstowemu interfejsowi miałeś wrażenie, że nie tyle wcielasz się w hakera, co sam nim jesteś – siedzisz w swoim pokoju, jesz pizzę, stukasz w klawiaturę i obserwujesz na ekranie, jak idzie łamanie zabezpieczeń systemu kont jakiegoś banku w Brazylii.

W Darwinii obserwujesz wirtualny świat istniejący w pamięci komputera, do którego trafiłeś zupełnie przez przypadek. Efekt jest oczywiście słabszy niż w Uplinku – bo i tematyka bardziej z kart powieści s.f. – ale przy odrobinie wyobraźni łatwo uwierzyć, że surfując w Internecie wpadasz nagle na dziwne miejsce, które najwyraźniej powstało w pamięci komputera, a jednak zdaje się żyć własnym życiem.

Surrealistyczny Sepulveda

Niestety w Darwinii źle się dzieje. Od razu, zaraz po rozpoczęciu gry, zostajesz wciągnięty do akcji – na ekranie pojawia się komunikat od doktora Sepulvedy, twórcy tego świata, który przedstawia ci niewesoły obraz sytuacji. Darwinię zaatakował wirus, który w świecie gry manifestuje się najczęściej jako czerwony, wijący się w losowy sposób pasek energii, czasem przybierający bardziej groźne formy. Atak wirusa zdziesiątkował populację mieszkańców Darwinii, istot złożonych z kilku prostych kresek emanujących słabym, zielonym światłem. **By uratować wirtualną krainę, należy zniszczyć wirus, odnaleźć jego źródło i doprowadzić do wygenerowania nowych populacji Darwinian.** W jaki sposób? Zbierając ich dusze i umieszczając w urządzeniu o nazwie Inkubator.

Wszystko to nadaje grze niezwykły, bardzo surrealistyczny klimat – cyfrowe ludziki mają

DARWINIA

dusze, które uwalniają się po ich śmierci, a niezebrane na czas z masowo wracają do Repozytorium... w niebie, a na dodatek mają wolną wolę, więc Sepulveda, mądry stwórca i opiekun tego świata, może im pomóc tylko w sposób niebezpośredni. **Gra nie porusza tych tematów wprost, ale cały czas nawiązuje do pytań o sens i cel życia** – a przecież rzadko myśli się o takich rzeczach stukając w klawisze, prawda?

Multi-tasking

W walce z wirusem, w rozwiązywaniu zadań stawianych przed tobą na kolejnych poziomach gry wykorzystujesz programy. Aktywowane pojawiają się w świecie gry jako trójwymiarowe obiekty-jednostki, którym wydajesz polecenia, niemal jak w normalnym RTS-ie. Program najważniejszy to *Squad*, twoja jednostka bojowa. Kiedy nią kierujesz, lewym przyciskiem myszy strzelasz z działek, prawym wyrzucasz broń dodatkową (np. granaty czy rakiety). Inny ważny rodzaj programu to *Engineer*, który łapie swobodnie dryfujące dusze, a także pozwala na aktywowanie budynków występujących w świecie gry. Z programów jest jeszcze *Officer*, za którym podążają Darwinianie, oraz *Armour*, czyli połączenie opancerzonego transportera Darwinian z bronią bardzo ciężkiego kalibru.

Programy uruchamia się wykonując myszką specjalne gesty, niemal identycznie jak w Black & White (chociaż tutaj algorytmy rozpoznające zarysowane myszką kształty działają gorzej, co czasem doprowadza do szewskiej pasji). Ich liczba jest ograniczona – ale wraz z rozwojem gry się zwiększa – ciekawe jest natomiast to, że przełączasz się pomiędzy nimi wciskając... kombinację klawiszy [Alt] + [Tab]. Część programów nie jest dostępna na początku gry i by móc z nich skorzystać, musisz poczekać, aż doktor Sepulveda ja opracuje. W podobny sposób może on również opracować nowsze, doskonalsze wersje programów już istniejących (np. kolejne wersje programu *Squad* dają ci dostęp do nowych broni dodatkowych).

Świat wirtualny

Dużym atutem gry jest sposób, w jaki zaprojektowano kolejne jej poziomy. Chociaż liczba dostępnych programów ograniczona jest do czterech, wszystkie zasady gry mieszczą się na kilku zaledwie stronach instrukcji, a ona sama wydaje się złożona nie bardziej od przeciętnej shareware'owej strategii. Okazuje się jednak, że ma ogromną głębię i stawia przed nami niemałe wyzwania. Ma też coś, co powoduje, że **szybko zaczynasz odczuwać odpowiedzialność za los Darwinian**, mimo że to właściwie tylko geometryczne kształty. Chociaż tempo zabawy jest raczej wolne, cały czas masz coś robić, jesteś zaangażowany w grę. Efekt ten osiągnięto prostymi, dyskretnymi metodami (np. tym, że programem typu *Squad* kierujesz, samodzielnie strzelając, rzucając granaty, więc nie tylko wydajesz rozkazy, ale uczestniczysz w akcji).

Najlepszy dowód na to, że nie potrzeba kilkudziesięcioosobowego zespołu grafików, by wykreować coś, co porwie graczy.

Dużej grywalności towarzyszy całkowicie unikatowa oprawa graficzna i dźwiękowa. Grę rozpoczyna intro – a właściwie kilka takich czołówek – inspirowane dokonaniami koderów ze sceny lat 80 – ery ośmiobitowców. Świat wykreowany na potrzeby gry to miejsce niezwykłe, ale jakby znajome, m.in. dzięki filmowi „Tron" tak właśnie wyobrażamy sobie wirtualne, cyfrowe światy. To **najlepszy dowód na to, że wcale nie potrzeba kilkudziesięcioosobowego zespołu grafików, by wykreować coś, co porwie graczy.**

W pamięci

Darwinia to produkcja bardzo oryginalna, wszelako zbudowana na bardzo solidnych (i znanych) mechanizmach rozgrywki, zaprojektowanych niezwykle elegancko i pomysłowo. Pewnych rzeczy nie udało się dopracować (m.in. niedoskonałe odczytywanie gestów aktywujących programy, nieobliczalne zachowanie trajektorii pocisków wystrzeliwanych przez *Squad* na nierównym gruncie). Ale choć są one dostrzegalne, nie odciągają od niezwykłego doświadczenia, jakim jest gra w Darwinię. **To tytuł raczej dla koneserów** (zarówno z racji jego oryginalności, jak i konieczności zamawiania egzemplarza bezpośrednio u producenta), ale taki, który bez wątpienia warto mieć w pamięci. **[CDA]**

Darwinia inspirowana

Darwinia to jedna z ciekawiej zaprojektowanych gier ostatnich miesięcy, a przy okazji tytuł pełny odniesień do całej branży gier.

BLACK & WHITE
Z tej produkcji Petera Molyneux zespół Introversion przeniósł system aktywowania programów poprzez wykonywanie ręką odpowiedniego gestu.

WINDOWS 95
Pomysł na multi-tasking i przełączanie się pomiędzy równolegle pracującymi programami przy użyciu kombinacji [Alt] + [Tab] - to wyraźna inspiracja systemem Microsoftu.

CANNON FODDER
Program Squad zachowuje się – a nawet wygląda - w Darwinii niemal identycznie jak oddział żołnierzyków z tej klasycznej produkcji Sensible Software.

SEPULVEDA
Doktor Sepulveda nosi nazwisko inspirowane nazwą ulicy przechodzącą tuż przy hali Convention Center w Los Angeles, w której organizowane są targi E3.

CENTIPEDE
Klasyczna zręcznościówka sprzed lat, będąca pierwowzorem Węża z Nokii, zainspirowała również czerwone wijące się wstęgi wirusa atakującego Darwinię.

UPLINK
Poprzednia gra Introversion. Darwinia odziedziczyła po niej pomysł na programy, które można udoskonalać, zwiększając ich możliwości.

8+

GRYWALNOŚĆ		8
VIDEO		9
AUDIO		8

WERDYKT

+ niezwykła oprawa graficzna
+ proste, eleganckie zasady
+ surrealistyczny klimat

− niedoskonały system wykrywania gestów aktywujących programy
− nieprzewidywalne zachowanie pocisków wystrzeliwanych na nierównym gruncie

- PRODUCENT: EUROCOM ENTERTAINMENT SOFTWARE
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 79,90 ZŁ
- WWW.ROBOTSGAME.COM
- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 1.4 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

CZARNY IWAN | POPSUTE ROBOTY

Vivendi Universal Games wydaje m.in. gry z kategorii Kids Games. W rodzinie tych tytułów znajdują się potężne produkcje, takie jak np. Barbie Beauty Boutique, Polly Pocket Super Splash Island, a nawet Secret Agent Barbie: Royal Jewels Mission. Nowością, jaka właśnie pojawiła się wśród niebanalnych tytułów Kids Games, jest gra Robots.

Gierka jest ładna, gra skoczne melodyjki, ale na tym kończą się jej zalety.

Premiera gry zbiegła się z premierą filmu pod tym samym tytułem. Obraz kinowy wyreżyserował Chris Wedge, człowiek odpowiedzialny za rewelacyjną (*) „Epokę Lodowcową". Piszę o tym nieprzypadkowo, bowiem grę komputerową spajają właśnie fragmenty filmu, a autorzy programu korzystali z pomocy animatorów z Blue Sky Studios (ci pracowali nad filmem pełnoekranowym). Kolejnym wyraźnym śladem, jaki pozostawia film w produkcji growej, jest scenariusz, który jest nieco skróconą wersją przygód, jakie możecie obejrzeć na dużym ekranie.

Źle czy dobrze

Czy to dobrze, czy źle, można się spierać bez końca. Gra komputerowa jednak oferuje pełniejszą interakcję z odbiorcą i poza ruchami gałek ocznych można również zaangażować do zabawy ręce. Szkoda, że zupełnie nie przydadzą się szare komórki. **Gra od początku do końca jest liniowa.** Rozumiem, że to gra platformowa z rodziny Raymana i Sonika, przeznaczona dla dzieci, ale jednak **liczyłem na nieco więcej niż ładne widoczki i lokacje.** Chociaż odrobinę przemyślanych zadań i questów! Tak się nie stało.

OK, prosta gra dla dzieci, trzeba przeboleć miałkość scenariusza. **Dlaczego w takim razie utrudniono grę w sposób, jaki w wielu przypadkach uniemożliwi dzieciakom zabawę?!**

Big problem

W Robots wyraźnie widać największy problem gier, które powstają na szybko, wymuszone niejako przez okoliczność premiery kinowej (w końcu jest szansa na duży zysk bez drogiej kampanii promocyjnej gry!). Takie gry często świetnie prezentują się na pierwszy rzut oka, ale padają na twarz, gdy się w nie wgłębisz. **Robots jest jednym z takich tytułów.**

Muszę przyznać, że **graficznie gierka na pewno będzie się wam podobała.** Świat robotów, wielka metropolia, do której trafia nasz bohater Rodney Copperbottom, ma ten sam urok i czar, który udało się zawrzeć w obrazie kinowym. Nowoczesna technologia z nutką stylistyki przywodzącej na myśl lata pięćdziesiąte (zobaczcie tostery z tych lat albo lodówki, wyglądały jak rakiety), bajeczne kolory i całkiem udane modele robotów dają miły dla oka efekt. Nawet jednak tutaj jest pewien zgrzyt, bowiem **lokacje są bardzo małe.** Chodzi o to, że są to ograniczone strefy, które zamknięto, nierzadko niewidocznymi, monolitami ścian (Jesuuu, jak ja nie lubię efektu, gdy bohater wali głową w powietrze, bo programista nie przewidział w danym miejscu przejścia).

Nawet stosunkowo duże lokacje są zwyczajnie ubogie (ulica na przedmieściach, na której rozpoczyna się gra). Bogata i długa – zdawałoby się – ulica z masą sklepów i kolorowych witryn aż się prosi, by można było tutaj coś pozwiedzać. Niestety ze wszystkich sklepów i stoisk drzwi otwierają się tylko do pubu, w którym pracuje tato Rodneya. Można walnąć piwo i iść do domu spać. Dziękujemy.

Nie podskoczysz

Kolejna rzecz. Rodney chce jechać do miasta, ale to kosztuje. Musi zebrać dziesięć sztuk złota. Trafiamy do hali, w której porozrzucano kawałki cennego kruszcu (typowo platformowe zadanie ze skakaniem po półkach). Aby dostać się w niektóre miejsca, trzeba podskakiwać wiele razy, zanim wreszcie uda się doskoczyć (za chwilę wyjaśnię, dlaczego to takie trudne). Dzieciaki poświęcą na to masę czasu. Jeśli będą chciały wyjść na ulice, pozbierać inne znajdźki, odetchnąć lub zwyczajnie się popalać, nie ma takiej opcji. Drzwi do hali pozostaną zamknięte na trzy spusty do czasu, aż odrobisz zadanie!

Nie ma wędrowania po miasteczku, zresztą po co, i tak można wejść tylko do pubu, gdzie dogorywa kilku klientów nagrzanych paliwem

Miasto robotów.

Dema nie damy

Jest w Sieci, niestety producenci nie wyrazili zgody na jego publikację na jakimkolwiek Cover CD. Może dlatego, by nie odstraszać potencjalnych nabywców, skuszonych filmem? Cóż, w sumie to mają rację...

lotniczym z domieszką oleju opałowego. **Ta liniowość, maksymalnie ograniczenie inwencji i przestrzeni sprawia, że do gry wraca się niechętnie.** W końcu kto by chciał siedzieć cały dzień w lokacjach wielkości pudełka po butach?

Dla twardzieli

OK, załóżmy, że trafiło na gracza, którego takie wyzwania pobudzają i nie spocznie, dopóki nie zaliczy zadania. Nawet taki osobnik będzie jednak musiał złożyć broń przed **„genialnym" rozwiązaniem dotyczącym sterowania i kamer w grze.**

Panowie z Eurocom Entertainment Software nie dostrzegli wygody myszy w sterowaniu, postawili na klawiaturę (i pada oczywiście). Sterowanie samą klawiaturą nie byłoby takie złe, gdyby nie to, że **kamery nie da się przestawić na automat w ten sposób, aby podążała za bohaterem (ukazując go z tyłu).** Twórcy chcieli, aby było bardziej widowiskowo, kamera swobodnie rotowała wokół planu akcji, akcentując najciekawsze widoczki. Fajnie, pięknie, tyle **że to zupełnie nie działa.** W praktyce bowiem kamera ukazuje nie to, co trzeba!

Np. kiedy podbiegamy do krawędzi i jeden krok dzieli nad od przepaści, zamiast widoku zza bohatera, dostajemy ujęcie jego uśmiechniętej metalowej twarzyczki. Krew zalewa po uszy! OK, pracowicie modyfikowałem klawiszologię i udało mi się jakoś ustawić sterowanie na klasyczny WSAD, a kamerę na klawiszach kierunkowych. Tylko w ten sposób dało się grać, ale było to maksymalnie niewygodne (bo jeszcze trzeba kontrolować klawisze broni, skoku itd.).

To będzie nierówna walka...

Never ending story

To jednak nie był koniec problemów, bowiem kamera – mimo sterowania ręcznego – i tak nie zawsze ustawia się jak należy. Jeśli Rodney balansuje np. na wąskiej półce, a plecami opiera o ścianę, kamery w żaden sposób nie da się za nim ustawić! Za mało miejsca na teleobiektyw czy co? Pozostaje skakać na "czuja", co w platformówkach kończy się zazwyczaj bolesnym upadkiem na głowę.

Kamera non stop

Kłopoty z kamerą prześladują użytkownika podczas całej gry. Przez ten niedopracowany system wizji zabawa wzięła w łeb i można zjeść zęby ze złości. A szkoda, bo **niektóre pomysły są całkiem fajne.** Rodney nie szuka tylko materiału na złocone styki. Będzie również brał udział w nietypowych wyścigach (na trasach, które przypomniały mi starożytnego Wipeouta). Zbiera także śrubki (których używa jako pocisków) oraz specjalne chipy, dzięki którym może ulepszać wonderbota – latającego robota. To sprytne urządzenie może np. umożliwić Rodneyowi latanie (coś a la Rayman) albo zbieranie śrubek z najbliższej okolicy. Można go też uczyć bardziej nietypowych sztuczek w rodzaju... bekania.

Mówiłem ci, że nie mam śrubek na zbyciu!

Jak MDK

Wspomniana przed chwilą śrubkowa broń zwiększa stopniowo moc i zasięg (kolejne, ulepszone modele) rażenia, jednak podstawową zabawką we wszelkich konfrontacjach jest klasyczny klucz francuski. To doskonałe narzędzie przemocy świetnie służy również do uruchamiania (naprawiania) wszelkich urządzeń i machin. Inne pukawki działają w trybie, jaki znamy z MDK (celownik). Tryb ten też jest niedopracowany, bowiem ruchy dłoni Rodneya są nieskoordynowane i nieprecyzyjne. Zmienić czy poprawić się tego nie da, więc sporo cennych pocisków zostaje bezpowrotnie straconych.

The end

Goście z Eurocom Entertainment Software chyba nie grali w swoje dzieło. Jestem pewien, że gdyby pograli, to by osiwieli. **Gierka jest ładna, gra skoczne melodyjki, ale na tym kończą się jej zalety.** Skopano kilka bardzo ważnych elementów, bez których zabawa zamienia się w mordęgę. A potem się dziwi jeden z drugim Eld taki, że leżę zmęczony na biurku i śpię. :) **|CDA|**

5+

GRYWALNOŚĆ	5
VIDEO	7
AUDIO	4

WERDYKT

- \+ ładna oprawa graficzna
- \+ fragmenty filmu kinowego w cut scenkach

- − niedopracowany system kamer
- − liniowość
- − beznadziejne sterowanie (na klawiaturze)

(*) redakcja nie podpisuje się pod słowem „rewelacyjna" – chyba że mowa o tych fragmentach filmu, w których występuje niejaki Wiewiór.

Kozacki konkurs

Oficjalna polska strona
www.kozacy2.cenega.net

Myślałeś, że europejskie boje z gry Kozacy już się skończyły? Nic z tego!

Kozacy 2: Wojny Napoleońskie to powrót jednej z najpopularniejszych gier strategicznych ostatnich lat - z tą różnicą, że kontynuacja rozgrywana jest w pełnych trzech wymiarach! Główną postacią tej części serii jest francuski cesarz Napoleon Bonaparte - niewątpliwie jeden z najgenialniejszych strategów w historii Europy. Teraz z Napoleonem i Kozakami będziesz mógł zmienić losy świata!

Kozacy II
Wojny Napoleońskie

Nagrody:

30X

8X

Specjalnie z okazji premiery gry
Kozacy II: Wojny Napoleońskie
mamy dla Was KOZACKI KONKURS,
w którym na zwycięzców czekają kozackie nagrody:

- 30 gier Kozacy II Wojny Napoleońskie
- 8 optycznych myszek firmy Apollo

Aby zostać szczęśliwym zwycięzcą
wystarczy przesłać SMS pod numer 7164 z prawidłową
odpowiedzią na poniższe pytanie konkursowe:

Napoleon Bonaparte dowodził w bitwie:

A. pod Salaminą
B. pod Waterloo
C. pod Studzienkami

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.KO.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź
na pytanie konkursowe (A, B lub C)
i wyślij SMS-em pod numer 7164!
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 7 czerwca 2005r.

Fundatorem nagród jest
Cenega Poland i Apollo Multimedia

12+ www.pegi.info
POLSKA WERSJA PL NAPISY
CENEGA APOLLO multimedia
GSC GAME WORLD cdv

© 2005 CDV Software Entertainment AG. Wszystkie prawa zastrzeżone. CDV, logo CDV i Kozacy II: Wojny Napoleońskie są zarejestrowanymi znakami towarowymi lub znakami towarowymi CDV Software Entertainment AG lub GSC GameWorld w USA i/lub Wielkiej Brytanii i/lub innych krajach. Wydawca w Polsce: **Cenega Poland Sp. z o.o.**

PRODUCENT: L'ART
DYSTRYBUTOR: AXEL SPRINGER
CENA: 19,90 ZŁ
WWW.CHNP.PL

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 650 MHZ
RAM: 64 MB
GRAFIKA RAM: 16 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | OLDSCHOOL PEŁNĄ GĘBĄ

CHŁOPAKI NIE PŁACZĄ

Fred to cwaniaczek, wiecznie strugający ważniaka. Gada jak najęty, wszystko zawsze wie najlepiej, a przy każdej nadarzającej się okazji wspomina o swym garniaku za 1500 baksów. Grucha to jego głupkowaty kumpel, o posturze małego niedźwiedzia. Mówią o nich – Kozacy z Wybrzeża. Ja tam wiem jedno – z całą pewnością są siebie warci.

Pamiętacie, jak kończył się film „Chłopaki nie płaczą"? No właśnie. Niby kumple, jednak pewnego dnia Grucha nie wytrzymał i kropnął Freda. Fred zszedł, moi drodzy. Fred zszedł. Nie na długo jednak, bowiem na potrzeby gry twórcy postanowili go wskrzesić (boska interwencja i te sprawy). Musicie wiedzieć, że Fred był generalnie złym człowiekiem, padalcem wręcz, nie obce mu były haracze, wymuszenia i tym podobne gangsterskie chałtury. Stwórca porządnie się na niego wkurzył, jednak postanowił dać mu drugą szansę. Szansę na naprawienie swych błędów. Rzekomy wysłannik Boga, tajemniczy Facet z Brodą zleca nam pewne zadanie. Więc bez zbędnych ceregieli i ociągania się, odbieramy kumpla spod bramy pierdla i ruszamy na miasto. Kozacy z Wybrzeża znów w akcji.

Wspomniany przeze mnie film „Chłopaki nie płaczą" był, rzecz jasna, **inspiracją do stworzenia recenzowanej przeze mnie gry**. Programiści ze studia L'Art, zajmujący się do tej pory kolejnymi odsłonami kiepskawych Skoków Narciarskich, tym razem zainwestowali swój twórczy kapitał w grę przygodową. Fabuła tej produkcji nawiązuje oczywiście do kinowego obrazu i traktuje o dalszych przygodach dwójki zawadiaków.

Ot, lekkostrawna produkcja w starym stylu do jednorazowego przejścia.

Rozkosze łamania głowy

Zagadki są dość standardowe, choć zdarzają się i takie, do rozwiązania których potrzeba sporej dozy wyobraźni (np. poszukiwanie igły w stogu siana – kto grał, ten wie, o co chodzi). Mamy też do czynienia z klasycznymi łańcuszkami zadań. Przykładowo, by kowal pomógł nam opatrzyć kumpla, musimy zdobyć kilka podpisów, m.in. lekarza, który to postawi swoją parafkę tylko wtedy, kiedy pomożemy zdobyć mu wybrankę jego serca, która to wybranka pójdzie nam na rękę tylko pod warunkiem dostarczenia jej dowodu owego doktora, by zaś zdobyć ów dowód, trzeba ... itd., itd. Zagadki, jak sami widzicie, raczej bzdurne, ale to akurat nie powinno nikomu przeszkadzać, gdyż takowy schemat powiela większość przygodówek.

Jeśli o poziom trudności idzie, to nawet średnio zapaleni fani gatunku powinni sobie z grą poradzić. Owszem, **zdarzają się paskudne momenty, jednak wynikają one raczej z braku pomyślunku twórców niźli skomplikowania łamigłówek**. Ot, chociażby odpalenie motoru w Akcie II. Sprawa z pozoru prosta – potrzebna jest szpilka. Nim jednak udało mi się ją zlokalizować, w stronę monitora potoczyła się z moich ust wyjątkowo soczysta wiązanka przekleństw. Pod adresem twórców oczywiście, którzy nieźle namieszali i przekombinowali.

Powrót do przeszłości

Jeśli o oprawę chodzi, mam mieszane uczucia. **Grafika jest raczej wątpliwej urody**. I gwoli wyjaśnienia dodam od razu – nie myślcie sobie, żem taki rozbestwiony, bo nawet w czasach H-L2 ręcznie rysowana grafika jest w stanie rozwalić mnie dokumentnie, czego dowiedli twórcy Syberii. Jednakowoż to, co zaprezentowało nam studio L'Art jest **mocno przeciętne, by nie powiedzieć archaiczne**.

Do dźwięku nie mam większych zastrzeżeń, dubbing także przypadł mi do gustu. Głównym bohaterom użyczyli swych głosów aktorzy z filmu – **w grze usłyszeć możecie Cezarego Pazurę i Mirosława Zbrojewicza**. A ci panowie, jak na profesjonalistów przystało, kaszany nie odwalili. Za ten element plusik.

Interfejs jest taki, jaki powinien być w grze tego typu – prosty i bez udziwnień. Mamy też mapkę, dzięki której szybko i bez zbędnych ceregieli przemieszczamy się po świecie gry. Istnieje możliwość przerywania przydługawych dialogów. Jest także opcja wyświetlania tychże w formie komiksowych dymków lub klasycznych napisów.

Warto czy nie?

Lubisz klasyczne przygodówki, ręcznie rysowaną grafikę, nieco skokową animację, a przy tym bawią cię rodzime współczesne komedie? Jeśli przy każdym powyższym pytaniu kiwałeś potakująco głową, możesz spokojnie do wystawionej przeze mnie oceny dodać z 1-1.5 pkt.

Wszelako mnie ta gra jakoś nie porwała. Ale też nie mogę powiedzieć, by testowanie jej było męczarnią. Ot, lekkostrawna produkcja w starym stylu, do jednokrotnego przejścia i natychmiastowego zapomnienia. Jak za te pieniądze, nie ma co wybrzydzać. **Sporym plusem jest dodany jako bonus film „Chłopaki nie płaczą" na płycie DVD**. Co prawda, jest to jakiś odrzut z prasy kobiecej (logo Pani domu wytłoczone na krążku), ale darowanej płycie nie zagląda się w rowki. :) **|CDA|**

6

GRYWALNOŚĆ	6
VIDEO	5
AUDIO	6

WERDYKT

+ niezgorszy humor
+ bonus w postaci filmu „Chłopaki nie płaczą" na DVD
+ cena

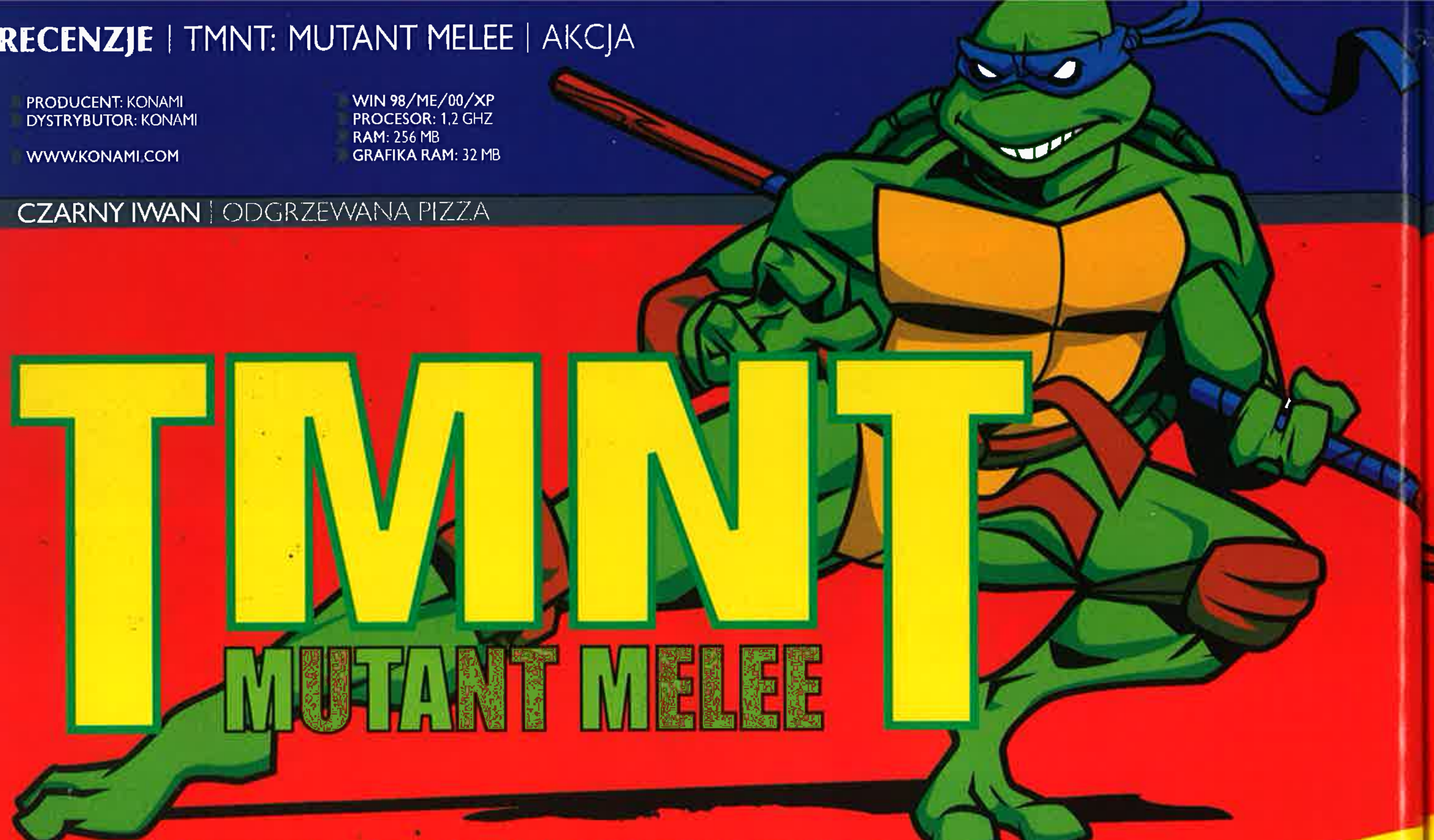
– grafika z poprzedniego stulecia
– dla wyjadaczy może okazać się zbyt prosta
– dość krótka

PRODUCENT: KONAMI
DYSTRYBUTOR: KONAMI

WWW.KONAMI.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 1,2 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

CZARNY IWAN | ODGRZEWANA PIZZA



TMNT MUTANT MELEE

Obserwowałem kubek. Wpatrywałem się intensywnie w delikatną siatkę pęknięć. Podziwiałem kształt uszka i zastanawiałem się, jak ułożyć w nim palce, żeby nie oparzyć się gorącą zawartością naczynia. Oglądałem bursztynowe lustro herbaty. Myślałem o zjawisku napięcia powierzchniowego.

Trzech na jednego?! Norma!

Master Splinter czaruje...

TMNT: MUTANT MELEE

Ciekawe, czy utrzymałbym się na powierzchni herbaty? No, gdybym był taki zupełnie malutki.

Z zadumy wyrwał mnie ostry dźwięk alarmu. Aaa, tak... trzeba wziąć leki. Pani doktor mówiła, że nie mogę o tym zapominać. Jeśli nie zażyję tabletek, tamci znowu wylezą z ciemnych zakamarków pamięci. Będą skakać mi przed oczami i w mojej głowie! Grrr! Zielone paskudztwa! Jeden podobny do drugiego, nomen omen kubek w kubek! ...Co ja znowu z tym kubkiem! Jezu, muszę się uspokoić... Ich już nie ma – to przeszłość, a ja znowu wróciłem do pracy, do kolegów. Lepiej będę patrzył na klawiaturę. Tak, na klawiaturę. O, wcisnę może ten klawisz. Hm, a może ten obok też? Od razu lepiej. Myśleć o czymś innym, tak...

Cześć, Gemini! Co tam niesiesz? Masz coś dla mnie? O, trzymasz za plecami jakąś gierkę, co? Fajnie! Pani doktor mówiła, że powinienem jak najszybciej robić to, co wcześniej i że szybko wyzdrowieję! Dlaczego tak dziwnie się uśmiechasz? Co tam masz?! Chyba nie chcesz zrobić mi krzywdy? Aaaaaaa! **Żółwie ninja!!!!** Coś ty zrobił! Znowu?! Są wszędzie! Otaczają mnie! Mamo, ratuj!!!

Do trzech razy sztuka

Już dwukrotnie mieliśmy się okazję zderzyć z żółwiami ninja na PC. Teenage Mutant Ninja Turtles z 2003 roku zostało odtrąbione całemu światu i rzeczywiście wydawało się, że gra ma niezły potencjał. Niestety w kolejnej części TMNT: Battle Nexus nie rozwinięto dobrze zapowiadających się pomysłów, a jedynie wrzucono kolejne, niewiele różniące się od pierwowzoru misje. Z pewną nieśmiałością i obawą sięgnąłem więc po kolejną grę, tym razem z podtytułem Mutant Melee.

Na pierwszy rzut oka nowe żółwie zapowiadają się bardzo dobrze, choćby dlatego, że wreszcie **będzie można sporo poskakać w multiplayerze.** Niestety moja początkowa ciekawość i zainteresowanie szybko zmieniły się w znużenie i zniechęcenie. Żółwie rzeczywiście są, multi jest (chociaż dość specyficzne, o czym za chwilę). **Gdzie się jednak podziały grywalność i rozrywka?**

A wiecie, że....

Najmniejszym żółwiem świata jest osiągający zaledwie 11 cm długości żółw pajączkowy (Pyxis arachnoides) z Madagaskaru.

Największymi żółwiami lądowymi są oczywiście olbrzymy z wysp Galapagos. Żółw słoniowy (Geochelone elephantopus) osiąga długość pancerza 1-2 m, a jego ciężar dochodzi do 230 kg.

Multi(?)player

Odpaliłem grę, zaatakowała mnie skoczna muzyczka. Przez ciężkie powieki zobaczyłem czołówkę z serialu animowanego (scenariusz gry wspiera się na fragmentach z drugiego sezonu). Łał! To było coś! Emocje niemal mnie zjadły, kiedy zielone gady groźnie wymachiwały bronią i fikały koziołki. Widok był tym bardziej atrakcyjny, że zarówno intro, jak i gra uruchamia się w powalającej (w 1996) rozdzielczości **640 x 480.**

W głównym menu mamy do wyboru Melee Match, czyli szybki mecz, oraz Adventure Story – przygodę ze scenariuszem. Jest też nowość, czyli Library – biblioteka, w której znajduje się masa materiałów dotyczących żółwi ninja i ich historii.

Na „dzień dobry" postanowiłem uruchomić szybki mecz. **Maksymalnie czterech zawodników może toczyć pojedynek w jednej z kilku dostępnych lokacji.** Gra toczy się oczywiście na jednym kompku, do którego należy podłączyć cztery kontrolery. To cały multiplayer, jaki mamy w grze. **Biedę multiplayera ratuje duża liczba zawodników (26 postaci).** Do wyboru są dwa tryby turnieju: Last Man Standing i Knock Out. Kamera umocowana jest na stałe i ukazuje arenę z jednego zawieszonego wysoko ujęcia... To wystarcza, bo **lokacje są wręcz mikroskopijne.**

Przestrzeni! Przestrzeni!

Jak na tak małą przestrzeń mają zadziwiającą ilość uzbrojenia, które służy do wykańczania konkurencji. W każdej lokacji pojawiają się tajemnicze skrzynki, w których znajdziecie masę sprzętu (od bejsboli po wyrzutnie rakiet) oraz specjalnych power-upów. Pięknie, ślicznie, tyle tylko, że to zwyczajnie **się nie sprawdza.** Broń wygląda bardzo groźnie, ale niestety zadaje minimalne obrażenia. Podnoszenie przedmiotów trwa za długo (w tym czasie przeciwnicy punktują naszego zawodnika, ile wlezie), a celowanie jest niedopracowane. Mówiąc krótko: fajny pomysł, ale można go sobie wsadzić w buty.

Te same małe, klaustrofobiczne lokacje służą też za miejsca, w którym rozgrywa się Adventure Story. W grze żółwiami nic się nie marnuje, i dobrze. Zamiast trzech wybranych przez nas oponentów, mamy dla odmiany trzy postacie wybrane przez komputer. Dodatkowo pojawiają się inne atrakcje, o których za chwilę.

Gejzer emocji

Jeśli pamiętacie, dotychczas scenariusz popychany był do przodu przez wstawki filmowe (z serialu animowanego). W Mutant Melee zrezygnowano z tego pomysłu na rzecz linijki tekstu przez każdą z misji. Pojawia się np. takie zdanie: *"Musisz się dostać do laboratorium! Załatw wszystkich Foot Soldiers!"*. Łał! Naprawdę mogę?! Super! Twórcy założyli chyba, że film jest zbyt emocjonujący, a cutscenki mogą za bardzo nas pobudzić.

Etapy chodzone, które do tej pory przeważały w TMNT, ustąpiły na rzecz minigierek. Gra nie ewoluuje w kierunku akcji, czego zapowiedzią był pierwszy tytuł z serii o żółwiach, ale zmienia się w zlepek misji i zadań rodem z plaformówek i prostych zręcznościówek dla najmłodszych w stylu Scooby-Doo 2 – Monsters Unleashed. Choćby jedna z początkowych misji, w której żółw biega po prostokątnej platformie i stara się zrzucić bomby spadające na nią z góry. Jeśli nie zepchnie ich na czas, bomba wybucha i rozwala część platformy. Fajnie, ale jakbym chciał grać w klon Bombermana, kupiłbym inną grę.

Może być gorzej

Najgłupszym pomysłem, jaki pojawił się w nowej grze z serii TMNT, jest jednak coś innego. Niektóre miejsca, w których walczymy z przeciwnikami, mają **dodatkowe utrudnienie.** Na kawałku ulicy, którą akurat podążamy, będą to wyjeżdżające zza zakrętu samochody. Na stacji metra pociągi, a jeśli żółw znajdzie się np. na dachu, skąd nie może nic nadjechać, co by go potrąciło, wymyślono, że będą spadać mu na łeb bomby. Pomysł nie byłby zły, ale przypominam, że areny mają wielkość naparstka i zwyczajnie nie ma miejsca, żeby jednocześnie walczyć i unikać dodatkowych zagrożeń. **Wrażenie zbyt ograniczonej przestrzeni wręcz przytłacza podczas gry – przyjemność żadna, a pojedynki stają się tak trudne, że odechciewa się dalszej zabawy.**

Z jednej strony, uproszczono scenariusze (delikatnie mówiąc) i zlepiono grę z luźnych minigierek dla dzieci, z drugiej zaś, wyśrubowano trudność, że palce można połamać na padzie podczas gry (na klawiszach grać nie radzę). Brawo. Brawo?

Kierowcy nie przejmują się pieszymi. Co na to stróże prawa?

Czarny Iwan vel Traximus. Groźna bestia. ;)

Ubogi wygląd, biedne scenariusze, słaba grywalność - zmarnowany potencjał.

Koniec pieśni

Szata graficzna Mutant Melee została stworzona z wykorzystaniem *cell-shadingu.* Gwarantuje to wierne odwzorowanie specyficznego stylu, wyglądu postaci i świata znanego z filmów i komiksu. To się rzeczywiście sprawdza, ale mam wrażenie, że od 2003 roku, kiedy żółwie po raz pierwszy pojawiły się na PC, nikt nie dotknął nawet palcem engine'u... I to coraz bardziej widać i czuć.

Ubogi wygląd, biedne scenariusze, słaba grywalność – zmarnowany potencjał. Na otarcie łez dostaliśmy rozbudowany dział biblioteczny. Umieszczono w nim sporo interesujących materiałów, jak np. historię TMNT, biografie postaci, fragmenty komiksu, pojazdy itd. Dla największych fanów te informacje zapewne są bezcenne, jednak większość graczy niewiele one obejdą... I to tyczy się także samej gry. **|CDA|**

4+

GRYWALNOŚĆ	4
VIDEO	5
AUDIO	3

WERDYKT

+ dużo nowych przeciwników
+ alternatywne ścieżki w trybie adventure
+ nowe moce bohaterów
+ dużo bonusów

− totalna monotonia
− słaby multi
− niedopracowana grafika i fizyka
− nieciekawe lokacje

- PRODUCENT: MONTE CRISTO
- DYSTRYBUTOR: TECHLAND
- CENA: 59.90 ZŁ
- WWW.FIRECAPTAIN-GAME.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 1 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD 05/2005

QN`IK | WIĘCEJ OGNIA!

Jeśli mnie pamięć nie myli, w listopadzie 2003 roku opisywałem grę Fire Department, znaną w Polsce jako 998: Pogromcy Ognia. Miałem z niej bardzo miłe wspomnienia, więc bardzo chętnie wziąłem do recenzji jej kolejną część zatytułowaną Fire Captain. Nie pożałowałem.

FIRE CAPTAIN

Gra liczy sobie już ładnych kilkadziesiąt miesięcy, ale prawie w ogóle się nie zestarzała. **Prawie**. W 2003 roku dałem jej ósemkę za oprawę graficzną, w tym momencie schodzę do szóstki. Silnik gry nie został bowiem w ogóle zmieniony. Tak samo jak założenia gry, dźwięk, fabuła, ekwipunek... Hmm, zaraz - czy my przypadkiem nie mamy do czynienia z remake'iem?

Spalony pomysł

Niestety - mamy. Fire Captain różni się od poprzedniej części głównie tytu- łem i tym, że zawiera **12 misji**, podczas gdy protoplasta oferował dziesięć. Nowością jest poukładanie ich po trzy, w **czterech kampaniach**. W prak- tyce jednak nic to nie zmienia, gdyż i tak zadania przechodzić należy po kolei. Teoretycznie za każdym razem wzrasta poziom trudności, ale w rzeczywi- stości okazuje się, że poza pierwszą misją (nie mówię tu o treningu, który w grze również się znalazł) reszta prezentuje dość podobny poziom.

Na pal palących w lesie!

Dzięki wprowadzeniu kampanii, misje są ze sobą powiązane fabular- nie. Nie należy się jednak spodziewać zaskakujących zwrotów akcji czy mrożących krew w żyłach historii. **Scenariusze są jednym z najsłabszych elementów gry**, wszystko odbywa się tu według banalnego schematu: w fabryce fajerwerków nastąpił wybuch. Po ugaszeniu powstałego pożaru i zlikwidowaniu przyczyn okazuje się, że jakieś race poleciały w inną część miasta, podpalając inną fabrykę. Czy też misja w lesie - po ugaszeniu (karkołomnym, trzeba tu od razu powiedzieć) wielkiego pożaru lasu i zalania wodą ostatniego tlącego się skrawka trawy okazuje się, że ogień jednak się jakimś cudem przedostał na przedmieścia nieopodal. Ta sztuczność nie wpływa nijak na grywalność, ale jest zwyczajnie niepotrzebna.

Pali się!!!

Największą siłą gry jest ładunek emocji i intensywność doznań, jakie oferuje. Na brak adrenaliny podczas grania nie można narzekać. Na początku każdej misji sytuacja wydaje się praktycznie beznadziejna. Ogień roznosi się w zatrważającym tempie, zadań jest sporo, a na dodatek mamy tylko kilku ludzi do dyspozycji.

Pożar biblioteki... Czy my tego już nie oglądaliśmy?

Gaszenie pożaru lasu bez wsparcia lotniczego jest właściwie niemożliwe.

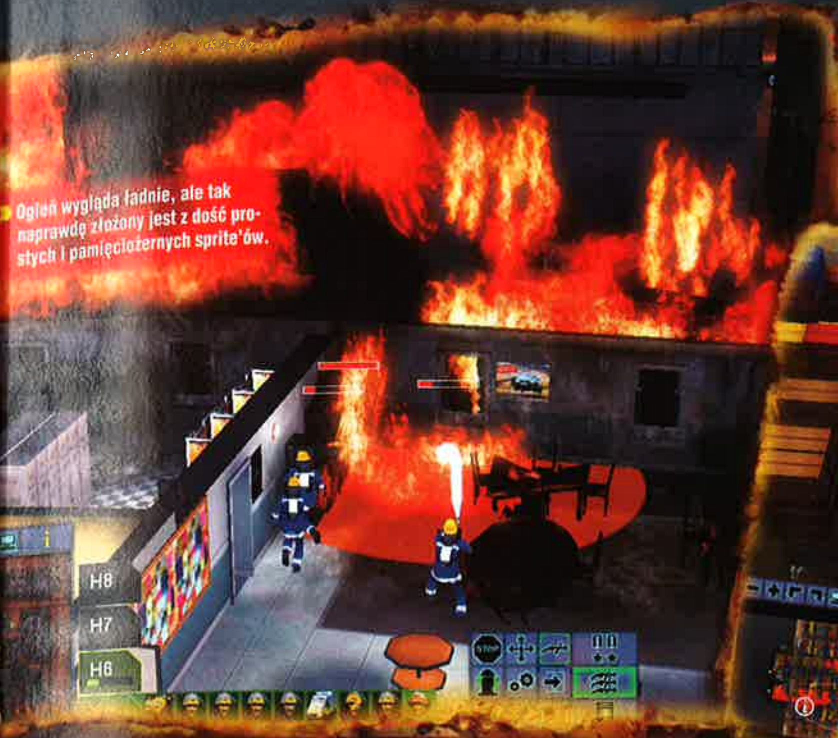
FIRE CAPTAIN

Poprzednicy Fire Captain?

Minikonkurs - jaką nazwę miała pierwsza część gry?

a) Emergency: Fire Response
b) Fire Chief
c) Fire Department
d) 998: Pogromcy Ognia

Żeby zepsuć zabawę, od razu powiem: wszystkie odpowiedzi są poprawne. Nie wysyłajcie nigdzie SMS-ów ani kartek pocztowych, po prostu dystrybutorzy gry nie do końca mogli się zdecydować, jak nazwać grę - więc właściwie w każdym kraju występowała pod inną nazwą.



Ogień wygląda ładnie, ale tak naprawdę złożony jest z dość prostych i pamięciożernych sprite'ów.

Po tej akcji strażacy długo jeszcze będą świecić w nocy...

W trakcie gry, po otrzymaniu posiłków i sprawnie zorganizowanej akcji okazuje się, że nie taki diabeł straszny. Gdy sobie jednak poradzimy z kilkoma zadaniami (najczęściej jest to ewakuacja nieprzytomnych cywili i zapobieżenie rozprzestrzeniania się pożaru) okazuje się, że nagle w drugiej części planszy coś lub ktoś spowodowało inny pożar, który należy jak najszybciej powstrzymać. Na szczęście lokacje nie należą do ogromnych. Standardowo oscylują około wielkości 200 m/200 m, więc nawet bez pomocy pojazdów jednostki mogą do pożaru dobiec stosunkowo szybko.

Największą siłą gry jest ładunek emocji i intensywność doznań, które oferuje.

Nie dla napalonych

Warto wspomnieć o czymś, co jest właściwie podstawową informacją - **Fire Captain nie jest RTS-em, a grą taktyczną (RTT, czyli Real Time Tactics).** Tak naprawdę to czasu rzeczywistego w grze za wiele się nie naoglądamy. Rozgrywka polega na tym, by działać jak najszybciej i jak najskuteczniej, co nie oznacza, że trzeba szybko podejmować decyzje. Niemożliwe do okiełznania byłoby sterowanie kilkunastoma strażakami naraz, gdyby nie aktywna pauza. Ta co prawda nie jest doskonała, ale dość dobrze spełnia swoje zadanie. Dlatego też FC przypomina raczej strategię turową, w której na początku ustalamy, kto, gdzie i co ma robić, a później tylko obserwujemy, czy akcja idzie po naszej myśli. (Z tego powodu, choć w rzeczywistości spędziliśmy nad misją dwie godziny, gra może przyznać medal za szybkie poradzenie sobie z pożarem, bo uporaliśmy się z nim w dziesięć minut.)

W każdej chwili widoczny jest u dołu ekranu pasek z twarzami strażaków. Z niego dowiadujemy się, jakie mają zapasy wody, czy są ranni oraz czy nie są aktualnie narażeni np. na promieniowanie oraz czy nie stoją w płomieniach.

Palące problemy

Gdy któryś z ludzi jest ranny, istnieją dwie możliwości. O ile nie zemdlał - może biec do karetki (obecnej w większości misji), w której momentalnie jest stawiany na nogi. W gorszym przypadku może zostać zaniesiony przez kompana lub też uleczony na miejscu przez sanitariusza. W ogóle w grze mamy **dziewięć rodzajów jednostek** przystosowanych do pracowania w różnych warunkach. Do tego dochodzi w sumie **13 rodzajów pojazdów**, w tym samoloty, helikoptery (które można wezwać w misjach „leśnych") i łodzie gaśnicze.

W grze napotkamy **cztery rodzaje pożarów**: klasyczny, chemiczny, elektryczny i metaliczny. Każdy gaszony jest innymi środkami i wymaga innej taktyki. Na szczęście w większości misji nie ma problemów z dostaniem się do materiału gaśniczego, te pojawiają się tylko w misjach w lesie, w którym oczywiście hydrantów nie ma, a jedynym źródłem wody jest cysterna i staw w rogu planszy. Istotne jest również to, że **nie trzeba wykonywać wszystkich celów misji** - cywile i strażacy mogą ginąć, choć oczywiście nie wszyscy. To ważne zwłaszcza na wyższych poziomach trudności - czasem trzeba poświęcić jeden z celów, by zrealizować drugi. **Priorytetem w grze jest to samo, co w rzeczywistości - ratowanie życia.**

Palnąć betatesterów!

Fire Captain nie jest pozbawiony wad. **Gra jest dość awaryjna,** zwłaszcza na słabszych komputerach. Setki sprite'ów naraz na ekranie (ogień nie jest w grze trójwymiarowy) sprawiają, że poczciwy redakcyjny Radeon 9200 (i Athlon 2000XP) nie wyrabiał i czasem gra zatykała się na amen, przez co musiałem zaczynać już zaawansowane misje od nowa. Temu zaradzić można przez zapisywanie gry, ale to zadanie tylko dla ludzi bardzo cierpliwych. **Proces save'owania trwa czasem ponad minutę**, choć warto ją poświęcić - często misja jest niewykonana przez zaniedbanie, któremu łatwo można było zapobiec.

Pal licho wady!

Mimo wszelkich problemów i wtórności naprawdę warto Fire Captain kupić. Jest niesamowicie grywalny, potrafi przykuć do monitora na całe godziny. Nie bez znaczenia jest również - szczególnie dla rodziców - bardzo słuszne założenie gry, w której wcielamy się w autentycznie pozytywnych bohaterów, w dodatku z życia codziennego. Muszę tylko was ostrzec - **Fire Captain jest właściwie pakietem dodatkowych misji do Fire Department.** Ci, którzy mają pierwszą część gry, mogą poczuć się nieco oszukani jego wtórnością. Jednak reszta, która nie ma alergii na tego typu produkcje, zdecydowanie powinna się Fire Captain zainteresować. Coś około 60 złotych to nie jest bardzo wygórowana cena za 12 pasjonujących misji i wiadra adrenaliny. **|CDA|**

Ognisty Podmuch

Pod takim tytułem gra wyjdzie w Polsce. Brzmi on na pewno lepiej niż zlokalizowanie pierwszej części przez Cenegę, w której mieliśmy do czynienia z 998: Pogromcy Ognia. Ognisty Podmuch bowiem budzi dwojakie skojarzenia - z dobrym filmem Rona Howarda z 1991 roku (z Kurtem Russelem i Robertem De Niro) oraz z... ognistym podmuchem. Gdy pożar jest stłumiony w zamkniętym pomieszczeniu, po jakimś czasie pochłania cały tlen i przez to sam siebie dusi. Jednak przy nagłym kontakcie z dużą ilością powietrza następuje natychmiastowy samozapłon połączony z wybuchem - który właśnie nazywany jest ognistym podmuchem (*backdraft*). W grze radzimy sobie z nim przez stopniowe wprowadzanie powietrza do pomieszczenia. Strażacy nie powinni od razu otwierać drzwi, wcześniej warto wybić okna, by tlen mógł dostać się do środka i spowodować w miarę spokojny samozapłon pomieszczenia. Natychmiastowe otwarcie drzwi stanowi duże ryzyko poważnego zagrożenia życia strażaka.

7

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	6
AUDIO	7

WERDYKT

+ bardzo intensywna
+ wymaga myślenia
+ bardzo satysfakcjonująca

- to właściwie remake
- awaryjność i błędy
- długi zapis save'ów

PRODUCENT: EIDOS
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.CHAMPIONSHIPMANAGER.CO.UK

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 700 MHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 4 MB

DVD 06/2004

ELD | ZMIERZCH BOGÓW.

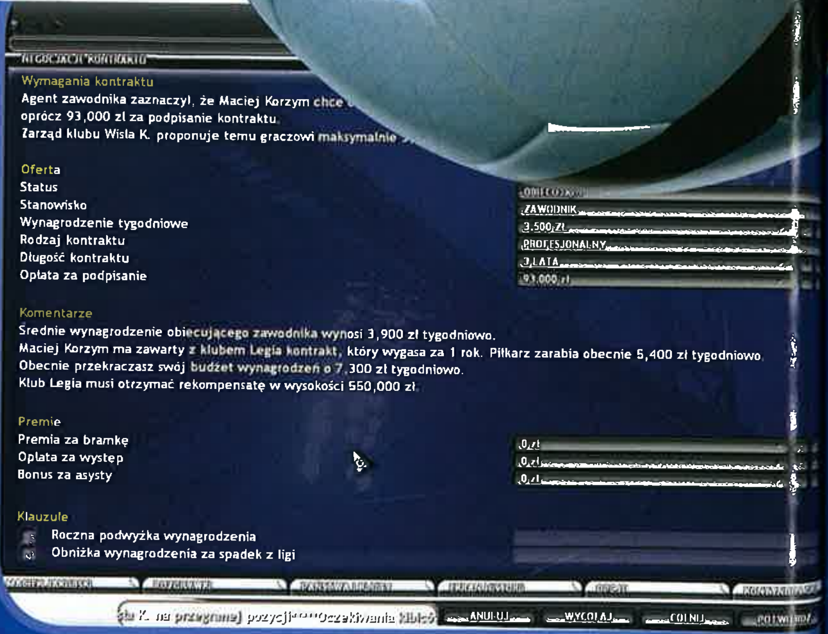
CHAMPIONSHIP manager 5

Na ten numer miałem doskonały i nader złośliwy plan - zrobić tym wszystkim, którzy jojczą, że tylko marudzić potrafię, kawał i napisać same pozytywne recenzje, stawiając same wysokie oceny. Prawie mi się udało. Do momentu, aż nie dorwałem Championship Managera 5.

Tytułem przypomnienia. Kilkanaście miesięcy temu Eidos (czyli wydawca CM) i Sports Interactive (czyli twórcy CM) postanowiły wziąć rozwód. Chłopaki z SI szybko nawiązali romans z Segą, co zaowocowało średnio udanym Football Managerem 2005. W tym samym czasie Eidos, który był właścicielem praw do nazwy Championship Manager, zlecił pracę nad CM 5 zupełnie nowym ludziom z Beautiful Game Studios. Dość powiedzieć, że ze starej ekipy pozostały ledwie dwie osoby.

Zmiany, zmiany...

Mimo to Eidos zapowiadał Championship Managera 5 jako absolutną rewelację i wszędzie trąbił, jak doskonała będzie nowa odsłona, jakby nie było, najwspanialszego do tej pory menago. Prawdę mówiąc, Eidos miał prawo tak zapowiadać, tym bardziej że zapewnił sobie bonus w postaci kilkumiesięcznego opóźnienia w stosunku do Total Club Managera 2005 i Football Managera 2005. Panowie z Beautiful Game Studios mogli się na spokojnie zapoznać z konkurencyjnymi tytułami i ew. podrasować te elementy CM 5, które konkurencja zrobiła lepiej. Albo choć skoncentrować się na betatestach. Tak się jednak nie stało. Dość powiedzieć, że teraz – gdy piszę te słowa w miesiąc po premierze w Anglii (w Polsce jest to na dwa miesiące PRZED premierą...) – **dostępny jest bodaj 4 (słownie: CZWARTY!) patch**. Pozostaje mieć nadzieję, że już za dwa miesiące, przy okazji patcha z numerkiem np. 10, gra zostanie pozbawiona większości błędów, bo wszystkich, a także wszechobecnej nudy moim zdaniem pozbyć się nie da.



Wizualnie i interfejsowo

Lista buraków jest długa, ale zacznę może z innej strony, a mianowicie komfortu gry. Pierwsze, co się rzuca w oczy po odpaleniu gry, to **dość drastyczna zmiana wyglądu i interfejsu**. Cóż... oczywiście według Eidos to wszystko jest ładniejsze i bardziej intuicyjne, ale mogę to skwitować co najwyżej śmiechem. Skórki zamieszczone w grze są ohydne. Zwłaszcza ta czarno-szara, która kojarzy mi się z czytaniem płyt nagrobnych w środku nocy przy świetle zapałki. Może takie było zamierzenie?

Seria Championship Manager zawsze kojarzyła mi się z banalnym i przyjemnym interfejsem. W nowej odsłonie, choć ta jakoś specjalnie nie zmieniła się, interfejs uległ odczuwalnej zmianie na gorsze. Sporo opcji poprzestawiano (a chyba nic nie jest w stanie zirytować fana serii bardziej niż takie roszady), inne ukryto i w sumie teraz jest trzy razy więcej klikania, niż było do tej pory. W rezultacie gra się po prostu źle.

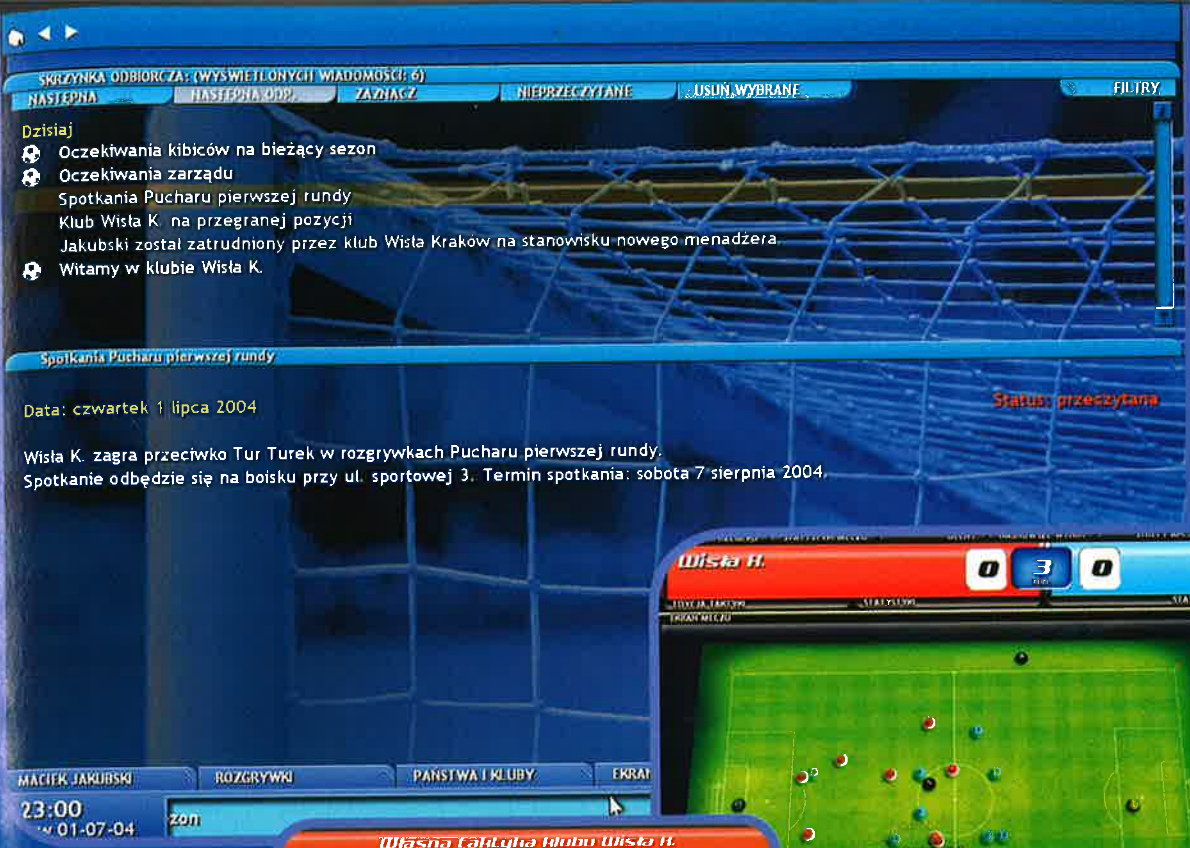
Bez multi

W samej rozgrywce zmian jest niewiele. Dalej chodzi o to samo, czyli wywiązywanie się jak najlepiej z obowiązków trenera/menedżera zespołu. Tak naprawdę **większe zmiany są równo dwie. Niestety obie in minus.** Mianowicie: **koniec z graniem we dwie osoby na jednym kompie**. Championship Manager 5 to gra jednoosobowa w pełnym tego określenia znaczeniu. Nie ma możliwości grania przez sieć, LAN czy w trybie hot seat. To chyba nie wymaga komentarza, może z wyjątkiem takiego, że od wielu lat najprzyjemniejszą rzeczą było udowadnianie kumplowi, że jest się lepszym menago.

Druga zmiana to statystyki. Odkąd pamiętam, przedstawiano je w przedziale liczbowym 1-20. Był to w zasadzie znak firmowy serii Championship Manager. Teraz te statystyki noszą wartości od 1 do 100. Owszem, możemy w opcjach powrócić do tych tradycyjnych, ale domyślnie ustawiono 1-100. Przyznam, że gra się na takim czymś co najmniej dziwnie.

Bugi gonią bugi

Tu lista jest bardzo długa. Zacznijmy od wyników. No sorry, ale czy realistyczne jest, gdy w spotkaniu (nie każdym, ale często) pada tyle bramek,



...ile w przeciętnym meczu NHL? Chyba nie bardzo, a zdarzyło mi się przeżyć w CM 5 wyniki takie jak 8:0 czy 6:2. Kolejna sprawa to dziwna rzecz, jaką jest znikanie ze składu zawodników. Ot, po meczu, tak bez bliżej poznanego mi powodu, zawodnik zostaje przeniesiony do rezerw. Dziwne tym bardziej, że gracz ten jest zdrowy, nie dostał żadnej kartki i nie został pokiereszowany przez stado nosorożców. Następny bug jest dość zaskakujący, bo seria Championship Manager zawsze słynęła z bardzo realistycznych statystyk piłkarzy, a tymczasem wielu wiekowych w chwili obecnej kopaczy okazuje się utalentowanymi młodzieńcami, w dodatku grającymi na innych pozycjach.

Listy i mejle

Zresztą cały system wyszukiwania piłkarzy jest skopany. Przykładowo wystawiamy na listę transferową kopacza i później wybieramy szukanie piłkarzy wystawionych na listę transferową. I co? Oczywiście nie ma tam tego kopacza. Podobnie jak wielu innych, których inne kluby wystawiają na listę transferową. Wreszcie ostatnim największym bugiem są mejle przychodzące do gracza. W założeniach twórców miało to oczywiście podnieść atrakcyjność gry i pewnie się szczycą tym, że teraz dostajemy dziesięć razy więcej wiadomości niż w CM 4. Tyle że znakomita większość tych wiadomości to zwykłe śmieci. (Może właśnie o to chodziło – w życiu dostajemy spam na skrzynę, więc w grze też?!) Wiadomości często się powtarzają (np. pięć razy, że klub X jest zainteresowany zawodnikiem Y), część z nich zawiera nieprawdziwe informacje (klub X kupił zawodnika Y za kwotę Z, a tymczasem jak klikniemy zawodnika, ukazuje się całkiem inna kwota transferu), ewentualnie informacje są z tych, które zupełnie nie mają prawa nas obchodzić.

Taktyczny interfejs

Jedną z niewielu zmian na lepsze jest usprawnienie interfejsu taktyki. Może niecałego, ale przynajmniej elementu, za pomocą którego wyznaczamy zawodnikom miejsce na boisku oraz to, jak mają grać. Nowe opcje są przydatne, a przy tym podane w sposób przejrzysty. **Plus dla CM 5 za dokładne statystyki, do jakich mamy dostęp w czasie meczy.** I to w zasadzie koniec zalet CM 5.

Total Klap(a) Manager - na miejscu Eidos zastanowiłbym się nad zmianą nazwy gry na właśnie taką.

Nowe boisko

Chociaż nie, panowie z Beautiful Game Studios spisali się przy jeszcze jednym – przedstawieniu samego meczu. **Znany z CM 4 widoczek z góry został zastąpiony widokiem izometrycznym, a co za tym idzie – uzyskano takie pseudo 3D.** Dzięki temu mecz wygląda lepiej i widać, że np. piłka faktycznie jest w powietrzu. Problemem jest jednak zegar. Grę możemy oglądać w czasie rzeczywistym i przy przyspieszeniu 2x, 6x i 60x. Trzy pierwsze tryby są nie do oglądania, bo są za wolne. Natomiast przy opcji 60x z kolei nic nie widać. Dlatego jedynym wyjściem jest chyba oglądanie najciekawszych fragmentów w opcji Highlights, choć w tym przypadku nie zawsze można dokonać zmian taktycznych, kiedy drużyna gra nie tak jak trzeba. Ot, kolejny mały bug. Dźwięku tradycyjnie w Championship Managerze nie uświadczymy, co ani mnie grzeje, ani ziębi.

Po polsku

Wersja, którą otrzymaliśmy do recenzji, była już wersją lokalizowaną. Jako że była to jednak jeszcze beta (polonizacji), nie będę się za bardzo wyzłośliwiać, choć byłoby nad czym. Powiem tak: tłumacz jest najwyraźniej takim kibicem piłkarskim, który co cztery lata ogląda finał Mistrzostw Świata – a dokładniej ich skróty i to z wyłączonym dźwiękiem. Pozostaje mieć tylko nadzieję, że poślizg w stosunku do świata spowoduje, że otrzymamy do rąk wersję dokładnie spatchowaną i nie będziemy musieli się wściekać jak np. Anglicy. W każdym razie zalecam, by wśród betatesterów był jakiś kibic znający piłkarski slang i troszkę „odsztywnił" ową lokalizację.

Total Klap(a) Manager

Wygląda na to, że na rozwodzie ze Sports Interactive najbardziej ucierpiał Eidos. Zlecili kontynuację arcydzieła amatorom i skutek jest opłakany. **Po godzinie gry w CM 5 czułem się tak jak po wyjściu z kina po „Mrocznym Widmie".** Innymi słowy, czułem się oszukany, totalnie znudzony i zniesmaczony. **Championship Manager 5 wyraźnie przegrywa ze swoimi największymi konkurentami** (FM 2005 i TCM 2005), a kto wie, czy wkrótce produktu Eidos nie prześcigną kolejni. Grze tej należy się piątka – ale dorzucam jeden punkt z szacunku dla serii. **[CDA]**

6

GRYWALNOŚĆ 5
VIDEO 6
AUDIO 0

WERDYKT

+ hmmm... może to już ostatnia część?
+ niech będzie: przedstawienie meczów
- słaby interfejs
- parę idiotycznych zmian
- brzydka wizualnie

PRODUCENT: TENBIT
DYSTRYBUTOR: TENBIT
CENA: PATRZ RAMKA
WWW.CELLMONS.TENBIT.PL

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 450 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

Ceny dukatów

Pakiet SMS Premium – 10,98 zł, 40 dukatów
Pakiet Podstawowy – 14 zł, 80 dukatów
Pakiet Bonus 3 – 21 zł, 120 dukatów + 10 gratis
Pakiet Bonus 6 – 41,99 zł, 240 dukatów + 40 gratis
Pakiet Bonus 12 – 84 zł, 480 dukatów + 120 gratis

ALLOR | POLSKA KARCIANKA

CELLMONS

W World of Warcraft gra w Stanach ponad półtora miliona graczy, płacąc co miesiąc 15$ abonamentu, co daje ponad 25 milionów dolarów miesięcznie (nie licząc upustów ani ceny pudełka z grą). Czy można sobie wyobrazić lepszy sposób zarabiania na grach?

A można, można, przynajmniej jeśli chodzi o gry bardziej namacalne. Pamiętacie karcianki? Nie dość, że trzeba było kupić zestaw startowy, to potem wpadało się jeszcze w spiralę zakupów booster packów, bo bez nich nasza talia była zbyt słaba, byśmy mieli szansę wygrać z innymi. Jeśli kogoś wciągnęło, przez parę miesięcy wydawa(ł) miesięcznie znacznie więcej niż te 10-15$, które kosztuje abonament w grach online. Po co ja jednak o tym wszystkim piszę? Ano z tego prostego powodu, że nie tak dawno temu miała miejsce oficjalna premiera **polskiej próby połączenia karcianki z MOO**, czyli właśnie tytułowego Cellmons.

Karcianka + MMORPG?

Mimo podanych na samym początku danych odnośnie World of Warcraft, tych gier jednak nie ma co ze sobą porównywać: inna filozofia, inna mechanika i zupełnie inna klasa, jeśli chodzi o oprawę. Jeżeli już do czegoś Cellmons porównywać, to do innych karcianek, z Magic the Gathering z 1997 na czele i depczącym mu po piętach Etherlords II z 2003. Chociaż... tak się składa, że nawet w tych dwóch przykładach porównywać można jedynie samą scenę

pojedynku. Żadnego rozbudowanego świata, po którym można sobie chodzić, póki co nie ma, aczkolwiek wiele znaków na ziemi i niebie wskazuje, że właśnie w tę stronę będzie szła ewolucja Cellmons.

Póki co **cała głębia ogranicza się do wszelkiej maści pojedynków.** Najprostszą ich formą jest trening z botami w Sali Treningowej. Nie zdobywamy ani punktów doświadczenia, ani nie zmieniamy miejsca w rankingu, ale za to możemy bezkarnie i dowolnie długo testować taktykę i zwiększać umiejętności. Następnym krokiem są pojedynki z innymi graczami znajdującymi się w danym momencie na Arenie. Wyglądają wprawdzie identycznie jak te z botami, ale tu można już zdobywać punkty doświadczenia oraz piąć się w rankingu – pod warunkiem że nasz przeciwnik (a także my) jest już w pełni zarejestrowanym graczem.

Wyprawy i turnieje

Poza pojedynczymi pojedynkami można jednak wziąć udział także w dwóch dłuższych imprezach. Po wejściu w Magiczny Portal możemy się wybrać na różnej długości wyprawy (kolejno Spacer, Wyprawa i Męka), które sprowadzają się do różnej liczby pojedynków z losowo dobranymi przeciwnikami. W każdej rundzie losowanych jest trzech, spośród których wybieramy jednego i jeśli uda się nam go pokonać (steruje nim komputer), przechodzimy do kolejnej rundy, by po wygraniu ostatniej (w której przeciwnik będzie już tylko jeden, ale za to mocniejszy) zdobyć dodatkowy bonus punktowy. Jeśli polegniemy w trakcie wyprawy lub też ją przerwiemy, punkty też wprawdzie dostajemy, ale znacznie mniej.

Najbardziej interesującym rodzajem pojedynków są jed-

CELLMONS

nak turnieje. Naprawdę warto, bo to właśnie w turniejach na zwycięzców czekają nagrody, choćby w postaci dukatów. Dodatkowo w turniejach rozpisywanych przez samych twórców można także wygrać, poza gotówką, także rzadkie karty lub nowe, niedostępne w normalny sposób postacie. A żeby było jeszcze ciekawiej, **można także stworzyć własny turniej.** Wystarczy wybrać poziomy, ustalić wpisowe, liczbę graczy (cała gotówka z wpisowego przeznaczana jest na wygraną) i rund, a także opcjonalnie pozwolić wziąć w turnieju udział tylko własnemu klanowi lub zrobić turniej pomiędzy klanami.

Postacie i karty

Żeby zagrać, najpierw trzeba stworzyć przynajmniej jedną postać. Przynajmniej jedną, bo maksymalnie na jednym koncie może ich być 10, wybieranych spośród **6 różnych profesji** dostępnych na początku (Czarodziej, Draco, Mnich, Lady Kruk, Nomad i Doc), specjalizujących się w sześciu różnych Szkołach (kapłaństwa, nekromancji, walki, żywiołów, magii i technologii), uczących korzystania z Esencji. Ufff.

Mało? **Dodatkowe postacie można wygrać choćby w turniejach, a w sumie jest ich aż 22.** Mało? No to – nasza postać po dojściu do 20 poziomu (maksimum w grze) może zostać zreinkarnowana: zacznie wprawdzie ponownie od 1 poziomu, ale za to potężniejsza, będzie także można wybrać w sumie trzy (bo tyle razy można się w reinkarnację bawić) dodatkowe bonusy. Przy pierwszej Drogę określającą dalszy rozwój postaci, przy drugiej Specjalizację ułatwiającą rzucanie czarów z wybranej szkoły, a przy trzeciej Dar dający zupełnie nowe możliwości w walce.

Magia kontra miecz

Parę słów o samych pojedynkach. Składają się z **5 rund**, a w każdej z nich trzy razy się atakuje i trzy razy broni, rzucając – jeśli możemy – jedno z pięciu wylosowanych przed walką z dwudziestokartowej talii zaklęć. By wybrać rodzaj ataku, wystarczy kliknąć odpowiedni symbol, tak samo postępujemy przy wyborze obrony lub karty z zaklęciem. Każda zmiana kosztuje jeden punkt koncentracji (na rundę otrzymujemy cztery), a niewykorzystane przechodzą na kolejne rundy. Zaklęcia zużywają zazwyczaj więcej niż cztery punkty, a i na zmianę wszystkich obron oraz ataków potrzeba ich sześciu, dzięki czemu **mimo pozornej prostoty trzeba się nieźle nagłówkować, by wybrać najlepszą strategię walki i odgadnąć ruchy przeciwnika.**

Najciekawsze jest jednak samo rozstrzygnięcie rundy: po wybraniu opcji (osoba mająca inicjatywę wykonuje atak z siłą wynikającą ze współczynników postaci i ewentualnych bonusów. Jeśli przeciwnik wybrał taki sam rodzaj obrony, atak zostaje w całości zablokowany. Jeśli jednak wybierzemy inny rodzaj obrony, nasza siła jest porównywana z obroną przeciwnika (magiczną lub fizyczną, w zależności od rodzaju ataku) i jeśli była większa, otrzymuje obrażenia.

Potem pierwszy atak wykonuje przeciwnik... i całe to liczenie się powtarza. Przy drugim i trzecim ataku jednak w rundzie pojawia się jedna istotna zmiana: jeśli to już kolejne trafienie, siła naszego ostatniego ataku zostaje pomnożona przez dwa, więc jeśli trafimy trzy razy, trzecie trafienie wykonamy z siłą cztery razy większą niż pierwsze!

Jeśli komuś mocno losowy charakter pierwszych pojedynków nie przeszkadza, Cellmons, mimo swych ograniczeń, będzie propozycją wręcz idealną.

Za ile?

Do zapoznania się z grą wystarczą dobre chęci. Rejestrujemy się na stronie, ściągamy klienta i przez następne **30 dni możemy bawić się za darmo, aczkolwiek z ograniczeniami.** Nie można zdobyć więcej niż 3000 punktów doświadczenia (2000 pdków to poziom 3, na 4 potrzeba 4000), nie jest się ujętym w rankingu (trudniej więc znaleźć przeciwnika, bo zwycięstwo nad niezarejestrowanym graczem mało co daje), nie można także uczestniczyć w turniejach ani wymieniać się kartami.

Żeby stać się pełnoprawnym graczem, trzeba się zarejestrować (z polskiego na nasze: wykupić abonament). Kosztuje to 40 dukatów, za którą to kwotę kupujemy sobie 30 dni aktywności konta i zniesienie limitów. A co po upływie tych 30 dni? Pozostaje wydać kolejne 40 dukatów, by kupić za nie zestaw podstawowy, dzięki czemu dostaniemy 12 kart (1 złotą, 3 srebrne, 8 brązowych) oraz 30 dodatkowych dni grania. Co ważne, mimo że za dukaty można kupić także inne zestawy kart, ważność konta przedłuża tylko ten podstawowy, pozostałe kupuje się tylko i wyłącznie dla kart.

...i skąd tyle wziąć?

A teraz odpowiedź na najważniejsze pytanie, czyli **jak wejść w posiadanie dukatów.** Sposób najprostszy, ale najbardziej kosztowny, kupić je za złotówki – obecny cennik znajdziecie w ramce. Można jednak również wystawiać swoje karty na aukcjach czy brać udziały w turniejach, co jednak nie zmienia faktu, że gdy Cellmons nas wciągnie i tak będziemy do niego dopłacać, by kupić sobie coraz więcej i coraz lepszych kart.

Nie tylko PC

Jedną z większych zalet gry (lub też wad, wszystko zależy od tego, kto za tę przyjemność płaci) jest **możliwość grania nie tylko przy wykorzystaniu komputera, ale także telefonu komórkowego.** Obecna wersja działa jedynie z **Siemensem S55** oraz **Motorolą T720/T720i/T722i**, są natomiast duże problemy z kompatybilnością w przypadku modeli firmy **Nokia, tzn. na nich po prostu nie działa.**

Co ważne, niezależnie od tego, czy gra się na PC, czy na komórce, gracz łączy się z tym samym serwerem, podlega tym samym zasadom, ba, jest po prostu normalnym graczem, nie ma więc żadnych przeciwwskazań, by rozwalić znajomego przebywającego na ten przykład na bardzo interesującym wykładzie.

Czy warto?

Wszystko zależy od oczekiwań. Jeśli komuś mocno losowy charakter pierwszych pojedynków nie przeszkadza, a dodatkowo nie obawia się wpadnięcia w nałóg (lub też dysponuje wystarczająco dużymi rezerwami finansowymi, by go ten nałóg nie wykończył), Cellmons, mimo ograniczeń, będzie propozycją wręcz idealną.

Gorzej, jeśli ktoś uznaje tylko pełnokrwiste karcianki, w których wszystko zależy od wylosowanych kart i umiejętności gracza (bo tutaj mimo możliwości tworzenia talii i dokupywania kart dużo więcej zależy od szczęścia). I jak zbytnio uwierzy w „elementy RPG" w tej grze lub nie chwyta się za nic, co nie ma boskiej grafiki – wówczas może ktoś taki przeżyć spore rozczarowanie... **|CDA|**

7

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	6
AUDIO	5

WERDYKT

- \+ pomysł
- \+ rozbudowane zasady
- \+ można grać także z komórki

- – niezbyt przyjazna dla początkujących
- – dość nudna, zanim się nie rozkręci

- PRODUCENT: NAMCO
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: BRAK DANYCH
- HTTP://SRS.NAMCO.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 1 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

ALLOR | UDANY KLON NFS

Na pierwszy rzut oka SRS wygląda jak klon Need For Speed: Underground. Na drugi – no nie, to jednak coś lepszego, powiedzmy – klon dwójki. A na trzeci... ale to już wyczytacie z recenzji.

SRS STREET RACING SYNDICATE

Sukces pierwszego Undergrounda sprawił, że wyścigi w miejskiej dżungli stały się dla twórców samochodówek bardzo interesującym tematem. Po co komu wydzielone tory czy szum wiatru we włosach wśród zielonych pól – miejska dżungla to jest to! Oczywiście plus odpowiednio mocne, maksymalnie stuningowane (także wizualnie), a na dokładkę poobklejane wozy – taka mieszanka to dopiero prawdziwy odjazd.

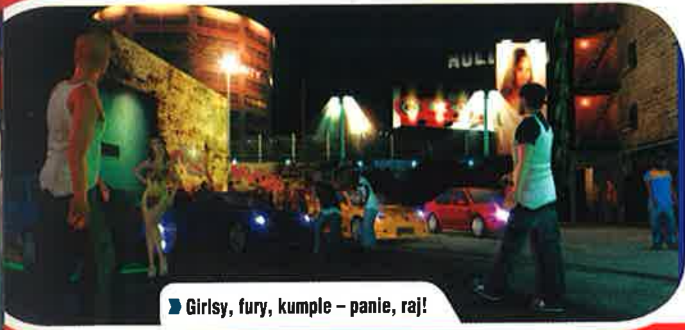
Od zera do...

SRS zaczyna się tak standardowo, jak to tylko możliwe. Jakiś wielki bonzo daje nam swoją brykę, a my z jej pomocą musimy zająć jak najlepsze miejsce w jednym krótkim wyścigu. Jedyne, co nieco odstaje, to lekko azjatyckie rysy tego bossa i dziwne mangowe winyle na wozach, ale to w końcu gra z Kraju Kwitnącej Wiśni. Reszta ma już jednak jak najbardziej zachodnie proporcje, więc nawet jeśli takich 'wielkookich' klimatów nie trawicie, nie macie się czego obawiać.

Mocno standardowy jest również model jazdy i sterowanie. **Jeśli graliście w Undergrounda, poczujecie się jak w domu.** Klawisze te same, wozy zachowują się dość podobnie. Ale choć jest to gra jak najbardziej zręcznościowa, kierowanie szybkimi brykami trochę wysiłku mimo wszystko wymaga. I bardzo dobrze, dzięki temu po pierwszym wyścigu i dostaniu od bossa kasy na własne cztery kółka do salonu udajemy się nastawieni jak najbardziej pozytywnie.

Wizyta w salonie

Niestety, w nim jest również jak najbardziej standardowo, co oznacza, że jako początkujący wybór mamy raczej niewielki... Jak Mitsubishi, to tylko parę wersji Eclipse, jak Toyota – to albo jedna z wersji Celica GT albo MR2, VW to Golf lub parę wersji Jetty, a Subaru to dość podstawowa Impreza. Pozostałe wozy tych producentów, a także wszystko, co można kupić spod znaku Lexusa, Mazdy i Nissana, dostępne będą dopiero, gdy już trochę w grze zwojujemy. Ale nawet wtedy...



Girlsy, fury, kumple – panie, raj!

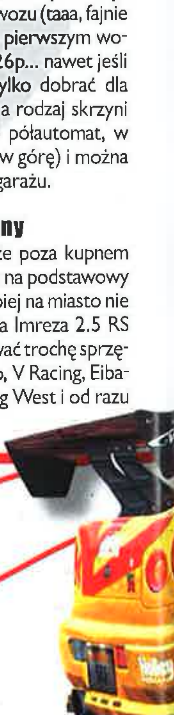
Gra mocno wzorowana na Undergroundzie, sprawia jednak wrażenie prostszej, bardziej dostępnej dla początkujących.

Tak się średnio ciekawie składa, że choć **teoretycznie różnych wozów mamy tutaj aż pięćdziesiąt**, w praktyce jest ich jednak znacznie mniej. Choćby takie Mitsubishi – niby diamentów w salonie stoi aż osiem, ale to tylko dwa różne modele w paru różnych wersjach. Podobnie jest z pozostałymi producentami. Czternaście modeli Toyoty to w praktyce tylko 4, VW – 2, Subaru i Lexusa po jednym, a Mazdy i Nissany po dwa. Owszem, dla prawdziwych maniaków Nissan Skyline GT-R M-Spec a V-Spec II Nur to pewnie dwa zupełnie inne wozy, ale jeśli ktoś maniakiem nie jest, zamiast różnych wersji wolałby mieć większy wybór modeli.

Zgrzyt to jednak niezbyt wielki, bo nawet tych **12 różnych modeli w zupełności wystarczy**, więc po wybraniu pierwszego wozu (taaa, fajnie mają w tej „hameryce", skoro pierwszym wozem jest tam Impreza, a nie 126p... nawet jeśli to tylko gra) pozostaje już tylko dobrać dla niego kolor, zdecydować się na rodzaj skrzyni biegów (automat, manual lub półautomat, w którym zmieniamy biegi tylko w górę) i można ruszać na podbój... własnego garażu.

Garaż widzę swój ogromny

Gotówki mamy akurat tyle, że poza kupnem auta wystarczy nam jej jeszcze na podstawowy tuning, bez którego zresztą lepiej na miasto nie ruszać. Co to w końcu ta goła Imreza 2.5 RS jest... Ale wystarczy zamontować trochę sprzętu od ACT, AEM, GReddy'ego, V Racing, Eibacha, Holley'ego, HKS czy Wing West i od razu



STREET RACING SYNDICATE

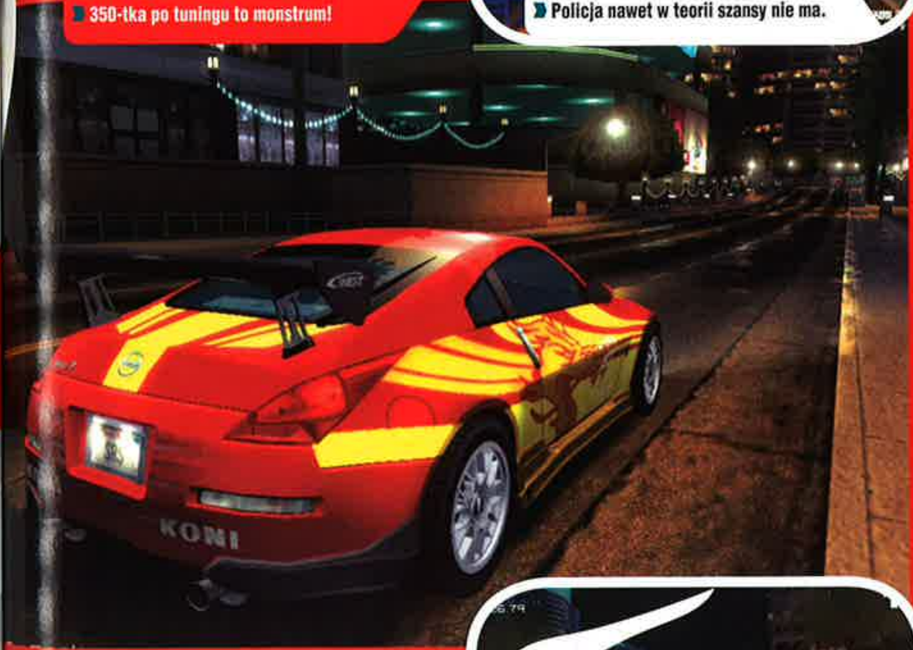
Mangowe klimaty

Kiedy patrzymy na obrazki, trudno nie zauważyć, że na części wozów widać mangowe winyle z wielkimi oczami i dającymi po oczach kolorami lub też japońskie 'krzaczki'. Cóż, gra pochodzi z Japonii i tak takie rzeczy to coś normalnego, ale bez obaw, na tym cała mangowatość SRS się kończy. Obiekty mają normalne proporcje, dziewczyny to modelki, a w dodatku większość z nich ma jak najbardziej amerykańskie rysy i kształty.

poczujemy się lepiej. Obniżone zawieszenie, nowa elektronika, większe turbo, układ wydechowy, sprzęgło, lżejsze koło zamachowe, sportowe wloty powietrza, system zasilania podtlenkiem azotu... Oczywiście lepsze hamulce i opony też się przydają, bo tak się składa, że przed zakrętami zazwyczaj trzeba hamować.

Poza tuningiem mechanicznym dostępny jest także tuning optyczny. Poszerza-

Policja nawet w teorii szansy nie ma.



350-tka po tuningu to monstrum!

nie progów, zmiana kolorów, wzorów i rozmiarów felg, nalepianie winyli, montowanie oświetlenia – nie jest to wprawdzie do szczęścia niezbędne (w przeciwieństwie do Undergrounda wygląd naszego wozu na zdobywane punkty nie wpływa), ale w końcu nie po to się zmienia cywilną Imprezę w monstrum, by się tym nie chwalić.

I jeszcze uściślenie tego, co znaczy „ogromny" w przypadku naszego garażu w SRS. Otóż, miejsca mamy w nim na 50 samochodów, czyli dokładnie tyle, by mieć każdy dostępny wóz w grze.

Ale części w nim...

Zanim przejdziemy dalej, jeszcze jedna mała uwaga. Właśnie, mała... podobnie jak ma się to z dostępnością wozów, tak i **do liczby części służących zmianie wyglądu i poprawieniu osiągów można mieć pewne zastrzeżenia.**

Niby zwykłe Subaru, ale nitro jest.

Producentów jest niby wielu, ale w praktyce w danej kategorii mamy – w porywach – do dwóch dostawców. Nie lepiej jest z różnorodnością, a w dodatku niezależnie od tego, jaki wóz tuningujemy, pasują do niego zawsze te same części, nawet jeśli jest to Mazda z silnikiem Wankla, który jako żywo ma zupełnie inną budowę niż taki na przykład boxer z Imprezy – i nie wszystkie rzeczy powinny do niego pasować...

Maskę wyklepie się u pana Zenka.

Z drugiej jednak strony, pasuje to wszystko do ogólnego image'u gry, którą choć **mocno wzorowana na Undergroundzie, sprawia jednak wrażenie prostszej, bardziej dostępnej dla początkujących**. Ci, choćby bardzo chcieli, w dostępnych opcjach się nie pogubią, bo cały tuning sprowadza się do wyboru spośród paru dostępnych w danej kategorii części, bez żadnej możliwości dalszego wpłynięcia na osiągi czy ustawienia wozu.

Nie ma to jak smok w garażu. :)

Kariera Street Racera

Gdy wóz już mamy, pora wyruszyć nim na ulice, by zacząć zdobywać kasę, sławę i panienki*. O zdobywaniu tych ostatnich jest w ramce, dlatego tutaj skoncentrujemy się na sławie i pieniądzach, zresztą jedno z drugim jest dość mocno powiązane. Kluczem są – rzecz jasna – wyścigi.

Choć żadnym przełomem nie jest, gra się w nią bardzo przyjemnie.

Pierwszy, a zarazem najważniejszy ich rodzaj, to Crew Meets. Składają się z trzech serii po trzy wyścigi każda. Od stopnia trudności (czyli w praktyce mocy wozów posiadanych przez konkurencję) zależy pula nagród, a także wysokość zakładów. Zakładów? W każdym wyścigu możemy wyzwać jednego z zawodników na pojedynek, dzięki czemu – niezależnie od kasy za końcową klasyfikację – dostaniemy także (albo stracimy) kasę od wybranego zawodnika – o ile oczywiście przekroczymy linię mety przed nim. **Poza kasą w każdym wyścigu zdobywamy także punkty respektu.**

Blacharze i malarze

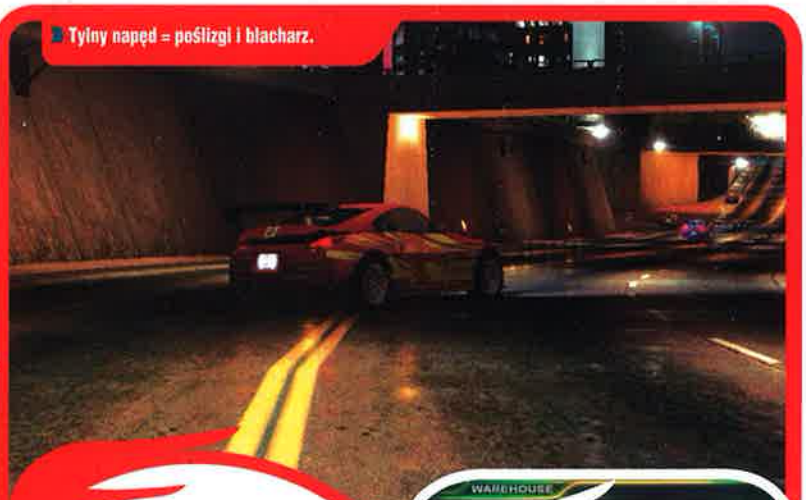
Co bardzo miłe, pomiędzy poszczególnymi seriami **mamy możliwość naprawy naszego wozu bez potrzeby odwiedzania garażu.** Naprawy? Dobrze przeczytaliście, **w przeciwieństwie do Undergroundów, w SRS wóz ulega uszkodzeniom!** Fakt, że są one stosunkowo niewielkie, trzeba się więc naprawdę postarać, by mieć przez nie problemy z ukończeniem wyścigu, ale nie zmienia to faktu, że **kilka puknięć – i osiągi naszego pojazdu odczuwalnie zmaleją.** A to znacznie bardziej wymusza ostrożną jazdę niż punkty respektu, jakie przez to tracimy. Wystarczy w końcu jeden poślizg i punkty odrobimy, natomiast z naprawą musimy poczekać do końca serii. I jeszcze za nią zapłacić, więc po niezbyt ostrożnej jeździe może się okazać, że zamiast kasę zdobyć, do całej imprezy musieliśmy jeszcze dopłacić!

Dość podobnie ma się także sprawa z podtlenkiem azotu, który zużywa się wprawdzie w dość umiarkowanym tempie, ale za to uzupełnić można go jedynie w garażu i to za odpowiednią opłatą. Sztuczki, jak to miało miejsce w NFSU, na jego poziom w żaden sposób nie wpływają.

Reszta trybów

Poza dłuższymi spotkaniami możemy, jeszcze wziąć udział w **Street Challanges**, czyli wyścigach jeden na jeden za gotówkę. Wygrać (a także stracić) można w nich więcej niż w pojedynczym wyścigu w trakcie meetingu. Dodatkowo można tutaj także odbić dziewczynę, która cię opuściła po niezbyt udanym występie w jednym ze spotkań. Ostatnim trybem stricte karierowym są **Respect Challanges**, w których zdobywamy nowe dziewczyny.

Poza karierą w SRS można także wziąć udział w imprezach dostępnych w trybie **Arcade**. Do wyboru pojedynczy wyścig (Quick Race), zaliczanie punktów kontrolnych na czas (Checkpoint), Iron Men, będący czymś w rodzaju Crew Meetingu (składa się – w zależności od wybranego miasta, a tym samym i poziomu – z co najmniej 3 rozgrywanych pod rząd wyścigów), oraz jazda na czas zwana Speed Trial. Co ciekawe, choć jeździ się tutaj wozami wybranymi przez twórców, a nie tymi, które mamy w garażu w trybie kariery, za dobre wyniki dostajemy wozy, które lądują... w naszym karierowym garażu!



Tylny napęd = poślizgi i blacharz.

Multi też oczywiście jest – zarówno po lanie, przez Internet, jak i na jednym kompie, a wśród dostępnych trybów dostępne są – prócz wyścigów normalnych i drużynowych (dla maksymalnie czterech graczy) – także wyścigi o „różowe slipy", czyli ni mniej, ni więcej jak o wóz, którym będziemy jechali! Jeśli przegramy lub wycofamy się z wyścigu... bye, babe, bo nasze cztery kółka właśnie przestały być nasze!

Podziemie czy syndykat?

Na tak postawione pytanie odpowiedź może być tylko jedna: Podziemie. Nie zmienia to jednak faktu, że **jeśli komuś Need for Speed Underground się znudził bądź też po prostu szuka dość prostej miejskiej samochodówki, SRS na pewno do gustu mu przypadnie.** Graficznie prezentuje się OK (w dodatku jeździ się tu także w dzień), muzycznie klimat trzyma, części i wozów też trochę jest, a do tego mamy jeszcze trzy miasta (fakt, że małe, ale mimo wszystko trzy), możliwość ich zwiedzania jak w NFSU2 i uciekania policji jak w Hot Pursuicie 2... Na dokładkę dostajemy zaś jeszcze całkiem interesującą możliwość oglądania tańczących panienek (choć trzeba przyznać, że jakość filmików mogłaby być nieco lepsza)...

Choć więc Street Racing Syndicate żadnym przełomem ni kamieniem milowym nie jest, gra się w niego bardzo przyjemnie. **|CDA|**

Piękne wozy i szybkie dziewczyny

I to dokładnie w takiej kolejności. Najpierw bowiem ładujemy kasę w nasze cztery kółka, następnie zdobywamy za ich pomocą punkty prestiżu, a gdy będziemy mieli odpowiednio dużą ich liczbę, zainteresuje się nami kolejna dziewczyna kochająca adrenalinę i zapach palonych gum (*i proszę mi tu nie świńsko nie kojarzyć!*). Wystarczy podjechać i sprostać jej wymaganiom *(jw.)*, co zazwyczaj sprowadza się albo do odpowiednio szybkiego zaliczenia *(ej, mówiłem coś!)* wszystkich porozrzucanych po ulicach punktów kontrolnych, albo do zdobycia określonej liczby punktów prestiżu za triki. Jeśli się nam uda, dziewczyna jest nasza, co w praktyce oznacza, że możemy sobie obejrzeć jej... taniec. I to niezupełnie tradycyjny, choć ubrania z siebie zrzucać nie będzie. Ale i tak wygląda to całkiem, całkiem...

Hello, Babe!

7

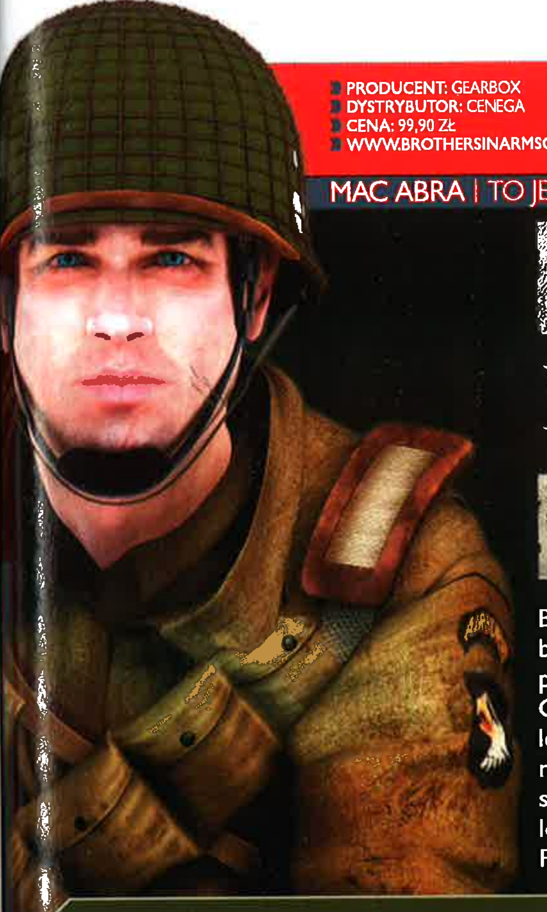
GRYWALNOŚĆ		7
VIDEO		6
AUDIO		7

WERDYKT

- ⊕ przyjemny model jazdy
- ⊕ niezły wygląd
- ⊕ milutkie panienki
- ⊕ policja

- ⊖ mało wozów
- ⊖ dość ograniczone możliwości tuningu

* *określenie użyte z całą świadomością, bo jakże inaczej nazwać istoty, którym wystarczy zaimponować furą, a wskakują na siedzenie obok?*



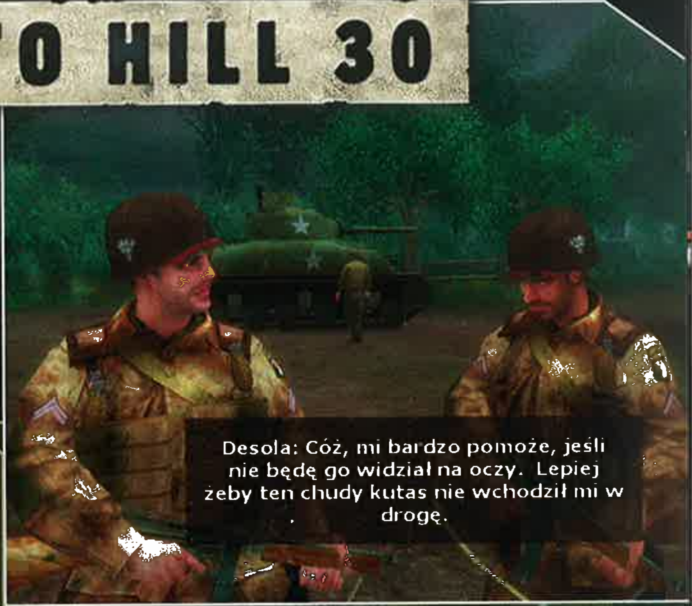
- PRODUCENT: GEARBOX
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.BROTHERSINARMSGAME.COM
- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 1 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

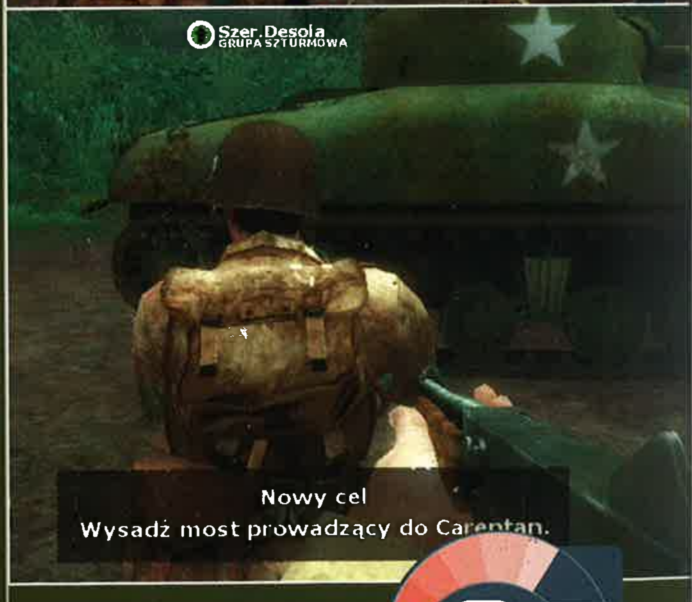
Uwaga, polska wersja gry zawiera (podobnie jak oryginał) sporą dawkę wulgaryzmów (i przemocy).

MAC ABRA | TO JEST, K***, POLONIZACJA!

BROTHERS IN ARMS
ROAD TO HILL 30

Był czas, kiedy Cenega robiła naprawdę zawodowe polonizacje. Potem nastąpiły Ciemne Wieki, o których lepiej zapomnieć. Najwyraźniej jednak od jakiegoś czasu sekcja odpowiedzialna za lokalizacje weszła w okres Renesansu.





Pierwszy, jakże miły, szok: w pudełku znalazłem wersję angielską gry oraz – między innymi – CD z patchem 1.02 i **dwoma różnymi patchami polonizującymi!** Do wyboru wersja pełna (lektorzy + napisy) lub kinowa. No, czapki z głów przed Cenegą za to zagranie, panowie! Tamże dodatkowy DVD z rozmaitymi materiałami reklamowymi poświęconymi grze, ulotka na zniżkę przy zakupie np. odtwarzaczy mp3 czy nagrywarek (10%) oraz tajemnicza tekturka dziwnego kształtu z grafiką z gry najwyraźniej służąca do tego, by ją do czegoś przykleić. Ponoć do monitora.

Tradycyjnie zacząłem od lektury instrukcji. Ładnie wydrukowana, jest tam wszystko, co być powinno, do tego bez znaczących błędów merytorycznych i stylistycznych. Pro forma tylko wytknę, że słynna 50-tka (kal. 0,5") to nie jest kaem, tylko wukaem (a MG 42 to karabin maszynowy, a nie rifle, czyli karabin). Jest też parę literówek i to, co w CDA bardzo tępię, czyli forma mnoga od słowa „*broń*". (Wiem, że słownik dopuszcza tę formę – ale mnie ona strasznie razi. Dla mnie, „*bronie*" to małe Bronisławy.) :) A i zwrot (na odwrocie pudełka) „*oparte o prawdziwe wydarzenia*" nie wydaje mi się najszczęśliwiej dobrany. Oprzeć to się mogę ja – o ścianę. Preferuję „oparte/bazujące NA...". Wolałbym też „*przydusić ogniem*" niż „*przygnieść ogniem*". Ale to w sumie drobiazgi.

Wersja kinowa

Do tłumaczeń dialogów uwag – większych – nie mam. Zwykle sens oryginału był zachowany, nie było zdań-potworków i dialogów bez sensu. Do tego byków nie zauważyłem, font dobrano czytelny, a języka użyto – tak jak w oryginale – nader „żołnierskiego" (ale o tym za chwilę).

Wersja lektorska

Narratorem jest Jarosław Łukomski, czyli człowiek czytający listę dialogową w serialu „Kompania Braci". I póki tu też czyta refleksje sierż. Bakera – beznamiętnym, ale doskonale brzmiącym głosem – rewelacja. Całkiem jak w filmie. Gorzej, gdy musi wyrazić targające żołnierzem emocje. Gdy jako Baker krzyczy i szlocha, brzmi tak, jakby grał w szkolnym przedstawieniu. Szczęściem owych emocji Baker nie doznaje zbyt często...

Lektorzy wcielający się w żołnierzy... Hm, **niektóre głosy brzmią – moim zdaniem – zbyt „chłopczykowato" i rześko**, bym mógł uwierzyć, że słyszę ludzi, którzy przeszli przez piekło i wiedzą, że to nie koniec drogi. Inni z kolei mówią przesadnie zdartymi, chrypliwymi głosami. (Panowie, ja wiem, jak osiągnęliście ten efekt – to może zaowocować albo marskością wątroby albo rakiem płuc!) Dodam, że wrażenie owej sztuczności i drętwoty miałem tylko przy scenkach dialogowych. Gdy wokół uszu świszczą kule, a chłopaki pokrzykują „*kryj się!*", „*dostałem!*", „*naprzód!!!*" itd., tam są na tyle prawdziwi, że ja to kupuję. (Choć sam jednak wolę wersję kinową...)

Teraz uwaga. Lojalnie uprzedzam – rozmaitych k***, kut**, ch*** tudzież nader obrazowych porównań tu nie brak. Moja refleksja: gdy lektor drętwy to i pięć k*** na minutę nic nie zmieni, bo owe klątwy, nawet w silnym stężeniu, brzmią sztucznie. (Nagrajcie Elda, a zobaczycie, jak trzeba kląć z uczuciem...) I mam dziwne wrażenie, że jakaś stacja TV czy tabloid na pewno się tego czepi. Ech, penis im w oko. :)

Les baboles grandes

Z większych usterek dziwi całkowite pominięcie lokalizacji poradnika (Tutoriala). Jak angielski lektor był, tak został – a polskich napisów nie widziałem. (Cenega twierdzi, że lada dzień wypuści patch, który to poprawi.) Czasem też lektorzy mówią mniej niż w oryginale (np. scena awansu na koniec – czemu pominięto frazę o „nieprzepisowym umundurowaniu"?). Nie zdarza się to często – ale się zdarza.

Buy & play

Mimo paru usterek uważam tę lokalizację za udaną. Głównie z uwagi na możliwość wyboru rodzaju polonizacji gry, choć nie tylko. Tak trzymać! **|CDA|**

Mimo paru usterek uważam tę lokalizację za udaną. Głównie z uwagi na możliwość wyboru rodzaju polonizacji gry.

8+

POLONIZACJA

- \+ wersja ang. i dwie polskie!!!
- \+ niezłe tłumaczenie
- \+ sporo gadżetów
- – niespolszczony tutorial
- – aktorstwo takie sobie
- – kilka drobnych baboli
- – wulgaryzmy (dla wrażliwych)
- – lektorzy czasem skracają dialogi

OCENA GRY: 7

- PRODUCENT: SIERRA/IRRATIONAL GAMES
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 99 ZŁ
- WWW.SWAT4.COM
- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 1 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB (RADEON)

PEPIN KROOTKI | FARMAZONY POBOCZNE I PRZENOŚNE

Na tę polonizację czekałem z zaciekawieniem. Wszyscy znamy humoreski w rodzaju „wyjątki z policyjnych raportów" oraz dramatyczne zmagania stróżów prawa z ortografią i gramatyką. Jak autorzy polskiego wydania poradzili sobie z dialogami? Czy usłyszmy grzeczne i nad wyraz politycznie poprawne frazesy czy może perły z repertuaru Franza Mauera i bohaterów filmu „Pitbull"?

Nic z tego – wszelkie kwestie mówione zostały przeniesione niezmienione z anglojęzycznej wersji (tzn. **spolszczenie jest kinowe – z napisami**). I bardzo dobrze, bo nasi lektorzy z pewnością zarżnęliby klimat gry. Z drugiej

strony, gdyby ktoś musiał przeczytać do mikrofonu dostarczony przez tłumacza tekst, na jaw wyszłyby i translatorskie wpadki, i mizerna do tego forma korekty/redaktora. Nie są to bynajmniej kropelki w morzu ani ukryte gdzieś z boczku, niezbyt nachalne babolki, cichcem umykające uwadze czytelnika. O nie! To raczej **bezczelne literówkowe smoki występujące w takiej obfitości, że nie sposób ich przeoczyć.**

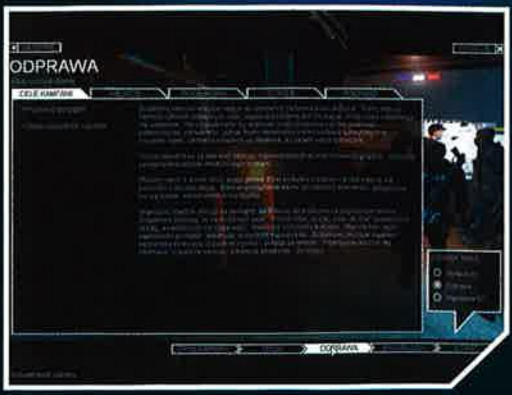
Formalnie rzecz biorąc, przekład spełnia swoje zadanie. Bez większych problemów można się połapać co i jak, kto, gdzie, kiedy, dlaczego... Sęk w tym, że tekst jest miejscami potwornie zgrzebny i nieelegancki. Zdarzają się powtórzenia wyrazów, już nawet nie w jednym akapicie, lecz jednym zdaniu (np. *„ale* ***silne*** *uderzenie może spowodować* ***silny*** *ból"*). Czytając te farmazony, mamy wrażenie obcowania z wypocinami udręczonego licealisty, zamiast efektem pracy profesjonalnego zespołu.

Autorowi przekładu zabrakło inwencji, wyobraźni i polotu. Raz po raz tłumaczy dosłownie całe zdania, nie próbując ich nawet wygładzić czy dostosować do specyfiki naszej mowy. Prowadzi to do powstawania nienaturalnie długich podrzędnie złożonych łamańców i dość karkołomnych frazeologicznych wynalazków. Weźmy takie *„Centrum samochodowe Victory Imports"* (w oryginale „Victory Import Auto Center"). Jak dla mnie, jest to centrum motoryzacyjne, salon samochodowy albo warsztat. Znam centra handlowe i centrum zdrowia dziecka oraz centrum obsługi pojazdów, ale „centrum samochodowe" brzmi co najmniej sztucznie. Czepiam się? Zgoda. Co zatem powiecie na broń *„poboczną"* funkcjonariusza (czyli pistolet albo jak kto woli – broń boczną), a właściwie *„ekwipunek poboczny"*. To jeszcze nic w porównaniu z pneumatycznym pistoletem paintballowym, czyli... *„wyrzutnią kul z gazem pieprzowym"* (dobrze, że nie samobieżną). Jeśli komuś nie w smak rażenie wroga pieprzem z wyrzutni, zawsze może skorzystać z *„ręcznego miotacza gazu pieprzowego"*, czyli prozaicznego aerozolu (sprayu). Ma się rozumieć, to tylko wybrane kwiatuszki. Gdyby uczciwie poślęczeć nad tą grą, znalazłoby się ich jeszcze krocie...

Najcięższym grzechem (moim skromnym zdaniem) jest niezgodność tłumaczenia w instrukcji i samej grze. To, co w instrukcji jest *„hostowaniem gry"* (nie prościej było napisać „zakładaniem gry"?), w menu głównym figuruje jako *„stworzenie gry"*. Podobnie ma się sprawa z innymi nazwami, także ekwipunku. Do tego dochodzą wpadki i upadki natury merytorycznej, chociażby gdy chodzi o *„wprowadzenie poprawek do karabinku przenośnego MAC10"*. Jeśli MAC10 to karabinek, to ja jestem Pepin Dłoogi. Poza tym wyobrażacie sobie karabinek **nieprzenośny**? Gdzie indziej czytamy: *„Karabinek szturmowy AK (znany częściej pod niepoprawną nazwą AK-47) został opracowany w ZSRR w roku 1947"*. Tymczasem AK-47 to właśnie jak najbardziej prawidłowa nazwa dla broni zaprojektowanej w 1947 r. przez Michaiła Timofiejewicza Kałasznikowa. Prawdopodobnie autorzy instrukcji pomylili ją z AK-74, czyli wersją rozwojową sławnego kałasza, strzelającą pociskiem 5,45 mm.

Ech, cytując autorów instrukcji: *„Czas na zakończenie tej zbytnio wyważonej sytuacji"*. Lepiej byłoby, gdyby miast wygłupiać się przy sporządzaniu listy płac, raz jeszcze spojrzeli na swoje dzieło...

PS A ta fraza mnie rozwaliła: *„Patrol próbował ich wywołać, ale nie otrzymał żadnej odpowiedzi prócz odgłosów broni"*. To prawie jak moje ukochane sprawozdanie z imprezy „na wszelkie pytania odpowiadał treścią żołądkową"... I faktycznie treść żołądkowa mi się burzy na widok tak spolonizowanej gry. **|CDA|**



6
POLONIZACJA
- + lokalizacja kinowa
- + mimo wszystko polonizacja ma ręce i nogi
- – mrowie literówek
- – styl
- – błędy merytoryczne
- – różnice pomiędzy grą i instrukcją

OCENA GRY: 9

Link do patcha: http://www.cenega.pl/?ID=3458

- PRODUCENT: CRYTEK
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 119,90 ZŁ
- WWW.FARCRY-THEGAME.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 1,1 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

COLIDOR | POLONIZACJA 2

FARCRY

O fatalnej polonizacji gry FarCry dokonanej przez Cenegę dość zjadliwie opowiadał Eugeniusz Siekiera w numerze 08/2004 (nie był wyjątkiem, krzywiła się na to cała branża).

Czy dystrybutor czytał ową recenzję, czy też po prostu wziął sobie do serca narzekania nabywców *Polskiej Profesjonalnej Wersji Językowej* – nie wiem. Istotne jest jednak to, że pod koniec listopada ubiegłego roku ukazał się patch do gry. **Łatka ta, zajmująca blisko 700 MB, stanowi właściwie całkowicie nową polonizację.**

Odświeżona ścieżka dźwiękowa rewelacji ze sobą nie niesie. Głos głównego bohatera z napuszonego młodego kogucika przeobraził się w bardziej męski i stanowczy, jednak nadal brzmi on sztucznie i pompatycznie. Podobnie ma się rzecz w przypadku Kriegera i Val. Ten pierwszy przeszedł mutację i zamiast głosu dwudziestolatka, słyszymy coś na wzór przepitego, zachrypniętego lumpa. Z kolei Val brzmi jak znudzona sekretarka pod nieobecność szefa. Na całe szczęście z gry zniknęły tak uprzednio denerwujące angielskie wstawki w rozmowach najemników (choć nie do końca – dwa czy trzy razy usłyszeć jeszcze można nieszczęsne *Did you see something?*). Wszelako ich głosy nadal nie pasują do widocznych na ekranie postaci (barczysty ciemnoskóry goryl wzywający pomocy cienkim głosikiem szesnastolatka...). Nagminnie spotykane są sztuczne przerwy pomiędzy kolejnymi wyrazami w zdaniach, co sprawia wrażenie, jakby lektor po każdym wypowiedzianym słowie przełykał ślinę.

Zbalansowano głośność poszczególnych wypowiedzi, dzięki czemu głos Doyle'a przez radio nie jest już dwa razy głośniejszy od głosu Jacka. Jako ostatnią rzecz wymienić należy dopasowany wreszcie (mniej więcej) tekst wypowiadany do ruchu ust postaci. Jedynym wyjątkiem jest jedna z końcowych scen, w której Jack swobodnie klapie sobie dziobem, ale głosu żadnego nie usłyszymy.

Wypuszczenie patcha lokalizującego grę na nowo jest godne pochwały, lecz już sama jakość wykonania tegoż na taką nie zasługuje. Jeśli Cenega poprzez jego wydanie chciała zmyć plamę na honorze, niezbyt jej się to udało – pokusiłbym się o stwierdzenie, że jedynie lekko ją rozmazała. |CDA|

5

POLONIZACJA

- \+ poprawiono nieco głosy postaci...
- \+ ...ich synchronizacja i balans
- \+ usunięto angielskojęzyczne wtręty
- \+ sam fakt, że Cenedze się chciało
- − tylko do ściągnięcia z Sieci
- − objętość patcha
- − nie można było tak od razu?
- − nadal nie można uznać tego za *Profesjonalną Polską Wersję Językową*

OCENA GRY: 10

WWW.HYPER.PL

JUŻ W CZERWCU OGLĄDAJ RELACJE Z NAJWIĘKSZYCH NA ŚWIECIE TARGÓW ROZRYWKI INTERNETOWEJ ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO W LOS ANGELES. POZNAJ HITY NADCHODZĄCEGO SEZONU, GRY, KTÓRE DOPIERO POJAWIĄ SIĘ NA RYNKU. BĘDĄ TAM WSZYSCY – OD NAJWIĘKSZEGO DO NAJMNIEJSZEGO – PRODUCENCI, WYDAWCY, DYSTRYBUTORZY, DZIENNIKARZE, MNÓSTWO GRACZY... A TY?

PLAY!

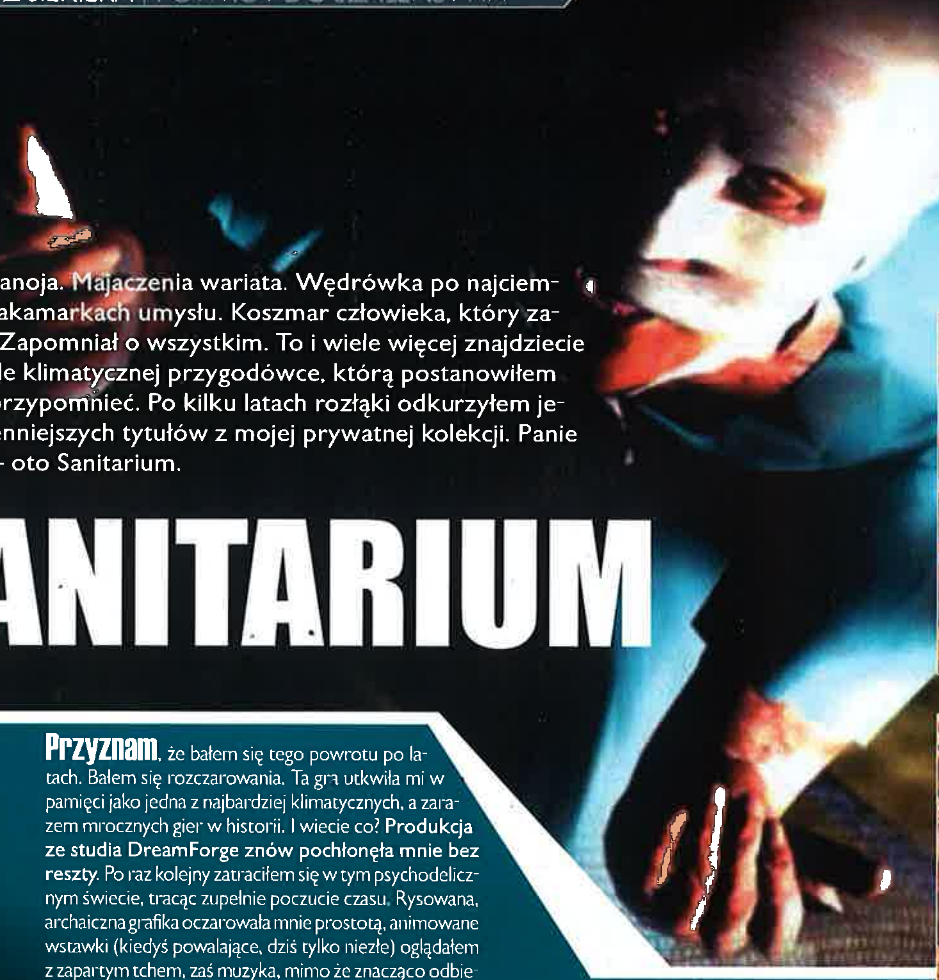
rozrywka

HYPER

PROGRAM HYPER DOSTĘPNY JEST NA PLATFORMIE CYFRA+ ORAZ W DOBRYCH SIECIACH KABLOWYCH

- PRODUCENT: DREAMFORGE ENTERTAINMENT, INC.
- WYDAWCA: ASC GAMES
- ROK PREMIERY: 1998
- LICZBA CD: 3
- WYMAGANIA: SPRAWNY PC

EUGENIUSZ SIEKIERA | POWRÓT DO SZALEŃSTWA



Obłęd. Paranoja. Majaczenia wariata. Wędrówka po najciemniejszych zakamarkach umysłu. Koszmar człowieka, który zapomniał... Zapomniał o wszystkim. To i wiele więcej znajdziecie w niezwykle klimatycznej przygodówce, którą postanowiłem dziś wam przypomnieć. Po kilku latach rozłąki odkurzyłem jeden z najcenniejszych tytułów z mojej prywatnej kolekcji. Panie i panowie – oto Sanitarium.

SANITARIUM

Przyznam, że bałem się tego powrotu po latach. Bałem się rozczarowania. Ta gra utkwiła mi w pamięci jako jedna z najbardziej klimatycznych, a zarazem mrocznych gier w historii. I wiecie co? **Produkcja ze studia DreamForge znów pochłonęła mnie bez reszty.** Po raz kolejny zatraciłem się w tym psychodelicznym świecie, tracąc zupełnie poczucie czasu. Rysowana, archaiczna grafika oczarowała mnie prostotą, animowane wstawki (kiedyś powalające, dziś tylko niezłe) oglądałem z zapartym tchem, zaś muzyka, mimo że znacząco odbiega od dzisiejszych standardów w kwestii jakości dźwięku, po raz kolejny wcisnęła mnie w fotel.

Sanitarium to – z jednej strony – klasyczna przygodówka, a więc fani łamania głowy znajdą tu mnóstwo dialogów, zagadek, wiele mniej lub bardziej zamotanych łamigłówek (pamięciowych, logicznych, dźwiękowych itd.). Z drugiej zaś, jest to produkcja skrajnie różna od typowych przedstawicieli nurtu point'n'click. Dlaczego? Bowiem jest to gra **niezwykle mroczna.** Ponury nastrój podkreśla w tej grze absolutnie wszystko, począwszy od motywu muzycznego przygrywającego podczas instalacji, skończywszy na fenomenalnym menu gry.

Gracze, którzy mieli przyjemność poznać Sanitarium, z pewnością pamiętają, że wszystkie opcje w menu są czytane przez małe dziecko. Podobnie jak przed laty, tak i teraz zrobiło to na mnie piorunujące wrażenie.

Zagubiony umysł

Twórcy mistrzowsko opowiedzieli historię Maksa, głównego bohatera, który w wyniku wypadku samochodowego traci pamięć. Jest kompletnie zdezorientowany, z początku nie zna nawet własnego imienia. Budzi się w szpitalu dla obłąkanych. Dość specyficznym szpitalu, w którym cele są pootwierane i nikt z personelu nie zważa na podopiecznych. **Fabuła przez niemal cały czas przypomina majaczenia wariata.** Max nie wie, co jest jawą, a co snem, zatraca się stopniowo w świecie wykreowanym przez własny umysł. Jest dosłownie ogłupiały, gdyż na każdym kroku staje w obliczu niewyjaśnionych, niewiarygodnych sytuacji. Co najlepsze, gracz reaguje podobnie. Z początku nie rozumiemy koszmaru otaczającego Maksa. Nie znamy nawet jego wyglądu, gdyż twarz ma cały czas obwiązaną bandażami...

Koszmar wspomnień

Wraz z postępami w grze przypominamy sobie skrawki wspomnień. Po jakimś czasie z tych okruchów układamy historię bohatera. Dzięki retrospekcjom wspomnień schowanych głęboko w umyśle, a także rozmaitym symbolom poznajemy przeszłość naszego bohatera.

Wszechobecny symbolizm to ogromny plus Sanitarium. Kto wie, czy nie największy. Dzięki niemu brniesz dalej, chcesz dowiedzieć się, o co tak naprawdę chodzi. Bo zdajesz sobie sprawę, że nic tu nie jest przypadkowe, że wszystko ma odpowiednie znaczenie, każdy kolejny rozdział można wielorako zinterpretować. Cała przygoda podszyta jest wieloznacznościami, które każdy gracz rozumieć będzie nieco inaczej, na swój sposób i do samego końca przygody nie będziemy niczego pewni. To nie jest gra z gatunku tych, których zakończenie możesz przewidzieć, nim jeszcze skończy się intro.

Kto kocha filmy Lyncha, ten zachłyśnie się światem wykreowanym przez DreamForge, jestem o tym głęboko przekonany. Co ciekawe, w zasadzie trudno nawet o dobrą konkurencję, jedynie seria Silent Hill jest na tym gruncie godnym rywalem.

Wady? Jakie wady?

Jeśli po tylu latach ta gra wzbudziła we mnie taki entuzjazm, z całą pewnością zasługuje ona na miano pozycji kultowej. Czy to znaczy, że nie ma wad? Pomijając oczywiście oprawę, która – nie ma siły – musiała się zestarzeć, mierziło mnie trochę nieprecyzyjne sterowanie i 2 zręcznościowe fragmenty gry. Ale, u licha, na tle całości to tylko drobiazgi. Polecam wszystkim zwolennikom pokręconych historii, a także tym, dla których ciężki duszny klimat droższy jest niźli ilość wielokątów wyświetlanych na ekranie. **|CDA|**

SANITARIUM

PRODUCENT: DREAMFORGE ENTERTAINMENT, INC.
WYDAWCA: ASC GAMES
ROK PREMIERY: 1998
LICZBA CD: 3

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 266 MHZ
RAM: 32 MB
GRAFIKA RAM: 4 MB

KHEDRON | UNREAL – MOJA MIŁOŚĆ!

UNREAL

Czas biegnie z różną prędkością zależnie od perspektywy, z jakiej na niego patrzymy. Gdyby brać pod uwagę ewolucję, to milion lat jest dość krótkim okresem. Rozwój naszej cywilizacji obserwujemy w przeciągu stuleci chociaż ostatnio uległ on znacznemu przyspieszeniu. Natomiast przyglądając się na przykład motoryzacji możemy mówić co najwyżej o dziesięcioleciach. To jednak nic w porównaniu z tempem zmian w świecie komputerowym.

Tutaj wszystko dzieje się błyskawicznie, czasem zaledwie tygodni potrzeba na dokonanie kolejnych przełomów. Sprzęt z miesiąca na miesiąc staje się coraz szybszy, a rozwój gier przynajmniej częściowo za nim nadąża. Patrząc od tej strony nawet rok wydaje się ogromnym okresem czasu, całą epoką, natomiast pięć lat to więcej niż dzieli nas od ery dinozaurów.

W takim świecie stworzenie gry, która po siedmiu latach od premiery nadal będzie potrafiła pod wieloma względami zachwycać, wydaje się niemożliwe. Sztuka ta udała się twórcom Unreala. To zadziwiające tym bardziej, jeśli uświadomimy sobie, że dziś mogą w niego grać nawet jego rówieśnicy. Namawiam jednak do tego wszystkich ceniących komputerową rozgrywkę na najwyższym poziomie. Jeśli ktoś jeszcze nie miał okazji zagłębić się w świecie tej wybitnej gry, niech uczyni to czym prędzej. Za jakiś czas w obliczu produkcji na poziomie graficznym FarCry gwiazda Nierealnego może przybladnąć, a każdy kto nie zdąży go poznać, straci naprawdę wiele. **Ale w 1998 roku Unreal stanowił przełom większy niż silnik odrzutowy w lotnictwie pół wieku wcześniej.**

Przygodę zaczynamy w rozbitym statku więziennym. Jako jeden z jego „specjalnych pasażerów” nie posiadamy broni ani jakiegokolwiek wyposażenia. W Nierealny świat wchodzimy powoli, ale po pewnym czasie zdajemy sobie sprawę, że nie ma odwrotu. Nigdy więcej nie spotkałem gry, która wciągałaby z taką siłą. **Grając po raz pierwszy, zapomina się o całym świecie dookoła.** Był to pierwszy FPS, w którym nie postawiono na bezmyślne strzelanie do jak największej liczby wrogów. Wręcz przeciwnie – mamy tu nawet etapy, w których nie napotykamy żadnych przeciwników. **Unreal nie jest bowiem doskonałą grą akcji, grą FPP czy też czymkolwiek możliwym do łatwego zaklasyfikowania** – to najdoskonalszy z komputerowych horrorów, w którym stajemy się raz łowcą, raz zwierzyną po to, by powoli zmierzyć się z tajemnicą własnego przeznaczenia.

Dziś grafika nie zachwyca już tak jak przed siedmioma laty, ale nadal znajdujemy tu prawdziwe wirtualne arcydzieła. Dźwięk pozostaje na najwyższym poziomie – zachwycają zarówno odgłosy otaczającego nas świata, jak i towarzysząca nam w przygodzie doskonała, dopasowująca się do akcji muzyka. Magia pierwszego Unreala jest tak ogromna, że dziś nikt już nawet nie pamięta wielkiej porażki, jaką okazał się Unreal 2. (Jego twórcy nadal, ze względu na własne bezpieczeństwo, nie powinni się do niego przyznawać.)

Zagrać w Unreala może każdy. Dziś wymagania sprzętowe wydają się śmieszne i z pewnością każdy komputer spełnia je z kilkukrotnym zapasem. Nie ma więc na co czekać – jeżeli jeszcze nie mieliście okazji doświadczyć tej cudownej przygody, pędźcie do sklepu po pudełko z grą lub postarajcie się o CDA z kwietnia 2001, do którego dołączono jej pełną wersję.

Z góry zastrzegam, że do grania niezbędne będą dobre głośniki. Słuchawki? I tak najwyżej po kilku etapach zrezygnujecie z nich, aby mieć pewność, że usłyszycie skradającego się za waszymi plecami Skaarja.

„Nierealny” okazał się także nieśmiertelny i pod wieloma względami niedościgniony – nigdy nie żałowałem złotówki z fortuny, jaką wówczas wydałem na komputer zdolny ukazać go w całej okazałości, ani nawet dziewczyny, która wówczas odeszła – **takich jak ona było wiele, ale Unreal tylko jeden.** **|CDA|**

- PRODUCENT: O3 ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: TECHLAND
- CENA: 49,90 ZŁ
- WWW.O3ENTERTAINMENT.COM/TITLES/TOR/

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 500 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

CORMAC | GŁUPI FILM, GŁUPSZA GRA

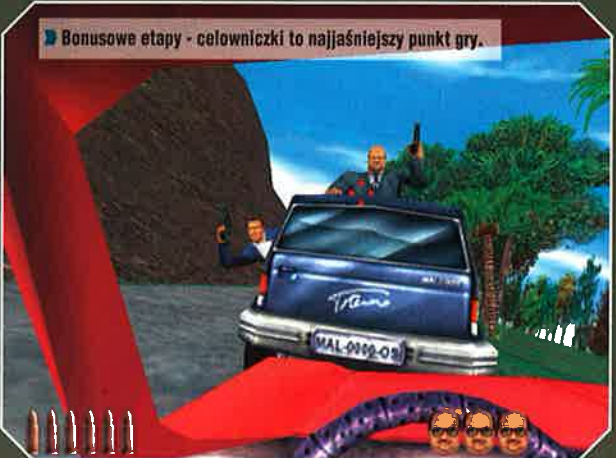
Torrente

Łatwo zauważyć, że wśród śmieciowych gierek lwią część stanowią shootery. Najwyraźniej ludzie wychodzą z założenia, że głupią strzelankę każdy zrobić może. No i co jakiś czas mamy na to miażdżące dowody pokroju Mob Enforcera, Western Outlaw czy Torrente.

Film, z którego twórcy Torrente zapożyczyli tytuł oraz głównego bohatera, bił ponoć w rodzimej Hiszpanii rekordy popularności. Nawet jeśli przyjmę, że był on dziesięciokrotnie lepszy od gry, to i tak już wiem, dokąd nie pojadę na wakacje – dziwni ludzie tam muszą żyć.

Torrente to shooter FPP/TPP (przełączany tryb) **reklamowany jako przyprawiona sporą dawką humoru parodia poważnych gier z tego gatunku.** Torrente to równocześnie nazwisko głównego bohatera – podstarzałego i spasionego byłego policjanta, który zarabia jako prywatny detektyw i marzy o powrocie do policji, z której został (jego zdaniem, niesłusznie) wyrzucony. Jest pijaczyną, seksistą, rasistą i co najgorsze, obleśnym burakiem.

Puszczane przez niego gadki są często prostackie i prezentują rynsztokowy poziom (np. gryziony przez psa Torrente rzuca tekstem *f!ck, it's biting my balls*). Na klasie produktu można się zresztą poznać już w intro – Torrente siedzi rozkraczony w jacuzzi z dwiema panienkami i wpycha pod wodę głowę trzeciej, która miała czelność się wynurzyć (jeśli nie rozumiecie, o co chodzi, to znaczy że jesteście za młodzi).



Bonusowe etapy - celowniczki to najjaśniejszy punkt gry.

Fabuły w grze właściwie nie zauważyłem. Ot, zlepek **13 w większości nudnych misji** (autorzy naliczyli ich w notce aż 60 – najwyraźniej liczyli checkpointy). Niby zadania są zróżnicowane (znaleźć i rozbroić bomby, eskortować VIP-a, wysadzić restauracje chińskiej mafii itp.), ale i tak sprowadza się to wszystko niemal bez wyjątku do biegania (najczęściej po ulicach miasta) i strzelania w idiotów. Idioci owi groźnie wyglądają i ściskają w rękach upiorne narzędzia zagłady (od sztachet i gazrurek, poprzez pistolety i UZI aż po bazooki).

Można ich podzielić na idiotów mobilnych i idiotów stacjonarnych. Ci pierwsi na widok Torrente zaczynają biec w jego stronę. Ci drudzy natomiast stoją i strzelają. Wszyscy kryminaliści (poza snajperami i użytkownikami bazook) mają pole widzenia krótsze od zasięgu większości naszych broni, co umożliwia bezproblemowe kasowanie ich z dystansu.

Ci dalekowzroczni natomiast załatwią cię jednym trafieniem, zanim skapniesz się, gdzie stoją. A „sejwa" w czasie misji nie ma (tylko checkpointy). Przeciwnicy występują w obu płciach. Walenie leżącej kobiety – sztachetą w głowę – to niewątpliwie powalający dowcip. Niemal tak błyskotliwy jak wierszyki wypisane na ścianach w toalecie publicznej na dworcu.

Nieco łagodzą monotonię i senne tempo rozgrywki etapy bonusowe w formie dynamicznych „celowniczków", w których strzelamy z okna pędzącego samochodu w opryszków. Są o niebo lepsze od dania głównego. Plansze, po których przyjdzie nam biegać, prezentują się znośnie. Drewnianą i nienaturalną animację postaci da się przeżyć (w końcu to konwencja kreskówkowa), rozlazłych tekstur w niskiej rozdzielczości nic natomiast nie usprawiedliwia. Podobnie jak faktu, że **zmuszony byłem grać na swoim świeżo upgrade'owanym sprzęcie w 800 x 600 z detalami na medium.** Na wyższych gra skakała, uniemożliwiając właściwie zabawę. Tytułowi wyglądającemu jak nieszczęście do sześcianu udało się zadusić 16-potokowego GeForce'a... Powinienem nagrać w akcji Chronicles of Riddick (śmigało płynniutko w 1024 x 768 z anizo i SM2.0) oraz Torrente i wysłać do „Śmiechu Warte".

Twórcy tego potworka powinni dostać zakaz zbliżania się do komputera - jak Kevin Mitnick!

Dźwiękowcy też mieli zły dzień (zapewne tyle powstawała ta gra). W rolę tytułową wcielił się hiszpański aktor odtwarzający filmowego Torrente. To, co wyprawia, kwalifikuje się do brutalnej egzekucji płytą chodnikową. Do tego dochodzi słaba muzyczka i mdłe efekty dźwiękowe.

Torrente to gra mierna i nie widzę najmniejszego powodu, by zawracać nią sobie głowę. **Jej twórcy powinni dostać zakaz zbliżania się do komputera jak Kevin Mitnick.** Dlaczego wobec tego wystawiam 2, a nie 1? Bo na moim biurku leży już kolejny hicior jeszcze bardziej niszczący psychikę niż ten hiszpański wybryk. Ale o tym kiedy indziej... **|CDA|**

PS Spójrzcie na cenę tej gry. :)

Bystrzak zastanawia się, dlaczego pies się przewrócił. AI? Jakie AI?

2

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ	■■□□□□□□□□	2
VIDEO	■■□□□□□□□□	2
AUDIO	■■□□□□□□□□	2

+ etapy bonusowe?

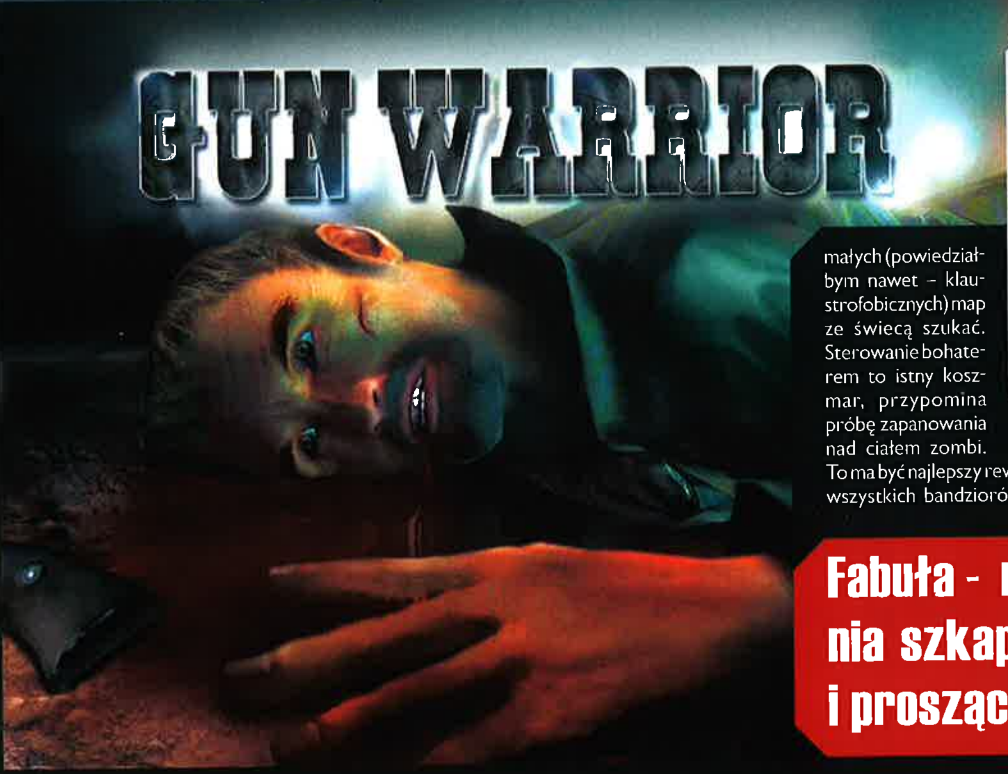
− cała reszta...

- PRODUCENT: FRONTLINE STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: ŚGK WS
- CENA: 14,99 ZŁ
- WWW - BRAK

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 1 GHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | JAKA PIĘKNA KATASTROFA!...

GUN WARRIOR



Outlaws z 1997 roku miał lepszą grafikę – o grywalności nie wspominając...

Fabuła - niczym wiejska 20-letnia szkapa. Mizerna, osowiała i prosząca, by ktoś ją dobił.

Gry z Dzikim Zachodem w tle są jak produkcje traktujące o wojnie w Wietnamie – powstało ich trochę, jednakowoż niemal każda z nich jest tak samo nędzna. Klątwa jaka czy co?

Oto nadszedł kolejny potworek z rewolwerowcami w roli głównej. Panie i panowie – miałem wątpliwą przyjemność przetestować króla crapów. Powitajcie go przeciągłymi gwizdami i nadgnitymi pomidorami, tylko rzucajcie celnie... Bo oto przed wami Gun Warrior – gniot nad gnioty.

Za ten niewątpliwy wybryk natury odpowiadają **panowie z polskiego studia FRONTLINE**. Rodzime produkcje, z wyjątkiem kilku rodzynków, nigdy nie stały na wysokim poziomie, ale powiadam wam, że nawet niesławny Snajper to przy opisywanym tu grzmocie wręcz arcydzieło. Chcecie poznać historię Cole'a Tilghmana, najszybszego rewolwerowca na wschód od Missisipi? Pewnie nie, ale i tak wam opowiem.

Strzelec wyborowy

Fabuła niczym wiejska 20-letnia szkapa. Oklepana, osowiała i prosząca, by ktoś ją dobił. Pewien drań, Henry „One Shoot" się zwał, zabił nam brata, my zaś w odwecie, by pomścić jego śmierć, wykosimy pluton innych drani, by na samym końcu dobrać się Henry'emu do 4 liter. Etapy, w jakich przyjdzie nam pomykać, to dom, z okien którego strzelamy po okolicy, pociąg obstawiony bandziorami oraz maleńki fragment miasteczka San Lonito. Później czeka nas jeszcze seria pojedynków w pełnym słońcu o 12 w południe i... to już wszystko. Dokładnie tak, to właśnie cała gra. Co prawda, zdecydowana większość dem oferuje więcej zabawy, ale to szczegół. **Gdyby nie częste zgony, i brak save'a w trakcie misji, Gun Warrior byłby do przejścia w ok. 15–20 minut.** To ma być pełnowartościowa produkcja? Ręce opadają.

Czym strzelamy? I tutaj twórcy popisali się wyobraźnią... mocno ograniczoną. Jeden z 2 dostępnych coltów ma nielimitowaną liczbę amunicji, zaś w pierwszym etapie otrzymujemy do dyspozycji... **snajperkę**. Na Dzikim Zachodzie. Cudnie po prostu. Szkoda, że nie bazookę albo stingera. Równie nowatorski jest system apteczek, które niczym duchy pojawiają się tylko po to, by po kilku sekundach zniknąć, a podnieść ich nie sposób inaczej, jak tylko strzelając doń. Idiotyzm. Cała ta gra to wielki idiotyzm.

Ni pies, ni wydra

Choć schemat gry przypomina raczej celowniczki, kamera nie podąża z góry ustaloną ścieżką. Gun Warrior należy więc zaliczyć do gatunku FPS-ów, a przy takim założeniu mogę z czystym sumieniem stwierdzić, że jest to **najbardziej sztywny, najgorszy FPS w całej historii gier komputerowych.** Ha, Polak potrafi!

Takiej drętwoty, takiego braku dynamizmu nie znajdziecie nigdzie indziej. Tak małych (powiedziałbym nawet – klaustrofobicznych) map ze świecą szukać. Sterowanie bohaterem to istny koszmar, przypomina próbę zapanowania nad ciałem zombi. To ma być najlepszy rewolwerowiec, postrach wszystkich bandziorów, szybki i zwinny niczym Jessie James? No, bez jaj, proszę. Przeładowanie colta zajmuje mu wieki, najmniejsza skrzyneczka to dlań przeszkoda nie do pokonania (skakać nie można), zaś jego paralityczne ruchy przypominają finezyjny taniec drewnianej kukiełki. Cole chwieje się nawet wtedy, gdy stoi w miejscu. Może jest na lekkim rauszu? A może programiści byli na rauszu, gdy to tworzyli? Nie wiem, nie wnikam, nie obchodzi mnie to. Mam tylko nadzieję, że panowie z FRONTLINE zabiorą się za jakieś pożyteczniejsze zajęcie niż tworzenie gier. Może kopanie rowów – o ile mają odpowiednie kwalifikacje.

Gwoździe do trumny

Cóż jeszcze można o tej grze napisać? Na pewno warto wspomnieć o beznadziejnych melodyjkach przygrywających w tle oraz grafice z epoki PII, która wymaga... **1-gigowego procka i 64-megowej grafiki.** Na co? Po co? Przecież to jest brzydkie! Nawet rozdzielczości zmieniać nie można, jest ustawiona sztywno na 800 x 600, co przy dzisiejszych standardach zakrawa na absurdalny żart. A jak już przy detalach technicznych jesteśmy – najlepsze w tym wszystkim jest to, że **instalacja zajmuje ponad 600 mega na dysku**. Ja wiem, że to dzisiaj nic, ale czysta ciekawość nie daje mi spokoju – jakim cudem kilka badziewnych, kanciastych mapek i paskudnych filmików, którymi poprzeplatane są poszczególne misje, może zajmować aż tyle miejsca?

Jezu, zbaw nas od takich gier

Osobiście jestem zdania, że **za takie koszmarne produkcje powinno się wlepiać kary**. No ludzie, miejcie przyzwoitość. Jestem ciekaw, czy panowie programiści choć raz zagrali w swoje dziełko po skończeniu prac nad grą? Wątpię, bo któż z własnej nieprzymuszonej woli katowałby się takim crapem.... Dałem 1. Niezasłużenie, ale cóż zrobić? Nie mamy ocen ujemnych... **|CDA|**

1

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ		0
VIDEO		1
AUDIO		1

- (+) nie stwierdzono

- (–) drętwa
- (–) żałosna
- (–) krótsza niż niejedno demo
- (–) wymagania to jakiś żart
- (–) koszmarne filmiki
- (–) grafika z innej epoki
- (–) etc., etc.

Darmowe, dobre? Freeware...

Kącik freeware współtworzony jest przez serwis Victory Games: www.victorygames.com.pl

SIR TORPEDA | NIE TRZEBA PŁACIĆ, ABY SOBIE POGRAĆ

Jeśli znacie coś wartego opisania tutaj, proszę o nadsyłanie propozycji pod adres: krzysztof.tomicz@gmail.com. (Jest tylko jeden warunek: gra musi być dostępna w Sieci.) Polecam też zajrzeć na forum CDA do tematu poświęconego specjalnie tej stronie: www.cdaction.pl/agora/viewtopicphp?t=4840. Przypominam, że wasz tekst także może się tu znaleźć – dokładne informacje znajdują się na wyżej wymienionym forum.

Soccer Cards

Tekst pochodzi z serwisu Victory Games (http://www.victorygames.com.pl). Jego autorem jest Adrian „AdeX" Celiński.

Piłka nożna to najbardziej popularna dyscyplina sportu. Powstało wiele gier, które starały się jak najlepiej odwzorować prawdziwy mecz. Dziś chciałbym wam zaprezentować produkcję, która nieco odbiega od serii FIFA czy Pro Evolution Soccer. **W Soccer Cards, bo o tej grze mowa, sterujemy drużyną za pomocą kart. Jest to bardzo nietypowe, a zarazem ciekawe.**

Bawić się możemy rozgrywając mecze w Mistrzostwach Świata, ale także w spotkaniach towarzyskich lub ligowych. Autorzy nie zapomnieli o dołączeniu edytora klubów. Pod każdą kartą umieszczony jest jakiś obrazek z czynnością (podanie, strzał, gol, koniec meczu, koniec pierwszej połowy itp.). W czasie meczu odkrywamy dowolną z nich – komunikat na środku ekranu informuje nas o tym, co ona robi – następnie jeśli utrzymamy się przy piłce, wybieramy następną – i tak aż do straty piłki lub strzelenia gola.

Emocje są odczuwalne szczególnie przy odkrywaniu kolejnych kart. Polecam: http://cdaction.pl/?x=64.

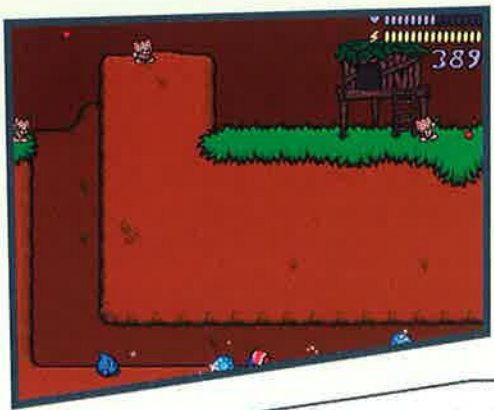
Seek & Dread Online

Jeśli tylko spodobał ci się Tango Strike, opisywany w 01/2005 CDA, na pewno nie przejdziesz obojętnie obok tego tytułu. **Jest to gra online.** Twoje zadanie to wyeliminować przeciwników za pomocą broni palnej. Zależnie od ustawień mapy, jesteś zdany wyłącznie na własne siły – albo opowiadasz się za policjantami lub terrorystami i w ich szeregach zwalczasz siły nieprzyjaciół. Gra oferuje 12 rodzajów broni palnej, a arsenał dopełniają materiały wybuchowe i granaty. **Akcję przyspiesza jeszcze fakt, że cała plansza jest stosunkowo niewielka, przez co postacie mają do siebie o wiele lepszy „dostęp".** Chociaż oprawa audio-wizualna mogłaby być dużo lepsza, taki prosty styl też ma swój urok.

To najciekawsza z opisywanych w tym numerze produkcji: http://cdaction.pl/?x=66.

Glace

Glace jest przyjemną platformówką, która przypomina czasy, gdy na komputerach królowały gry typu Super Mario Bros. Bajkowa, przepełniona kolorami oprawa graficzna oraz muzyka wręcz ociekająca słodkością jeszcze bardziej kierują nasze myśli na tamte produkcje. Główny bohater – kulka plazmy – jest obdarzony specjalnymi zdolnościami. Parudziesięciometrowe skoki to dla niego żaden problem, odbijanie się od wszystkich powierzchni ma po prostu wpisane w genach. A napotkanych na swojej drodze przeciwników niszczy... magicznymi fasolkami.



Gra dla starych i młodych. Co ważne, ma opcję zapisu stanu rozgrywki: http://cdaction.pl/?x=63.

Menedżer Żużlowy v. 3.0

Autorem tekstu jest czytelnik Michał Wiewiórski „elwis".

Menedżerowie wszystkich krajów, łączcie się!... Albo nie. Weźmiemy tylko tych, którzy cokolwiek wiedzą o polskim żużlu. Bo o tym jest właśnie ta gra. **A dokładniej o byciu menedżerem klubu żużlowego.**

Na początek musimy wybrać sobie nasz klub, który będzie się zmagał o Drużynowe Mistrzostwo Polski w 3 ligach. I co ciekawe, przy jego wyborze jest opcja stworzenia własnej drużyny. Określamy tam między innymi nazwę, miasto i barwy zespołu. A potem możemy wyjechać na tor! No, może niezupełnie tak, bowiem do zrobienia jest jeszcze dużo rzeczy, np. ustalenie sponsorów na sezon, przygotowanie stadionu, wybranie obozów szkoleniowych czy wreszcie kontraktowanie sztabu szkoleniowego, jak i samych zawodników. Nie mamy niestety wpływu na sam bieg, co jednak nie zmniejsza stresu podczas oglądania naszych podopiecznych na torze. **Prawdziwy fan menedżerów nie powinien czuć się zawiedziony.**

Sama gra jest uboga w efekty graficzne i dźwiękowe. Nie przeszkadza to jednak w czerpaniu przyjemności z prowadzenia klubu, gdyż prawdziwy menedżer jest zainteresowany ilością dostępnych możliwości zarządzania, a tu, jak już pisałem, jest więcej niż dobrze.
http://cdaction.pl/?x=65

Część z opisanych gier znajdziesz w Bonus 2/Małe gry na Cover CD/DVD

THE
EMPEROR
STRIKES BACK
Dawno, dawno temu w odległej
galaktyce powstało imperium. Rządy
w nim sprawował niepodzielnie format
DVD gniotąc w zarodku wszelkie
oznaki buntu. Młodzi rycerze MANTY
niebieskim światłem swych mieczy,
po długich bojach pokonali jednak zło
i na tronie szczęśliwie zasiadł
EMPEROR czytający również format
DivX i polskie napisy w .txt.
Stary cesarz, jak wszystko na tym
świecie, w końcu musiał odejść.
Jego miejsce zajął EMPEROR 2.
Nie tylko nie roztrwonił on schedy po
ojcu ale, do starych, dodał wiele
nowych osiągnięć. Można było już
wygasić niebieskie światło.
Walka została wygrana!
MPEG4 & XviD & DVD
DVD-007 Emperor 2
Czyta polskie napisy
do (MPEG 4 & XviD) w plikach .txt
MP3
DOLBY DIGITAL
MPEG4
HDCD
DVD VIDEO
WMA
JPEG
Nie daj się nabrać na podróbki.
Kup oryginał w dobrej cenie!
Czyta: .txt (TMPlayer, MicroDVD, MPL2), .srt, .sub ◆
Możliwość uaktualnienia oprogramowania ◆
Odtwarzanie muzyki i przeglądanie zdjęć ◆
Wszystkie menu i OSD po polsku ◆
3 pozycje, 2 wielkości i 2 kolory napisów ◆
Opcja przyspieszania i zwalniania ◆
Wbudowany dekoder AC-3 ◆
Systemy PAL i NTSC ◆
DVD\MPEG 4\XviD\DVD+/-R\DVD+/-RW\SVCD\VCD&VCD2.0\CD
JPG\CD-R\CD-RW\CVD\VCD\CD-DA\MP3\WMA\Picture-CD
Los Angeles California
MANTA
TECHNOLOGY ocean
ULTIMA
Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4,
03-876 Warszawa, tel.:
+48 (22) 332 34 50, fax: +48 (22) 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl
www.manta.com.pl
Detaliczna sprzedaż wysyłkowa:
www.ultima.pl
e-mail: adam@ultima.pl

- PRODUCENT: THEPRODUKKT
- DYSTRYBUTOR: THEPRODUKKT
- WWW.THEPRODUKKT.COM
- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: ATHLON/P3 1,5 GHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 512 MB

FPP MegaZin 43

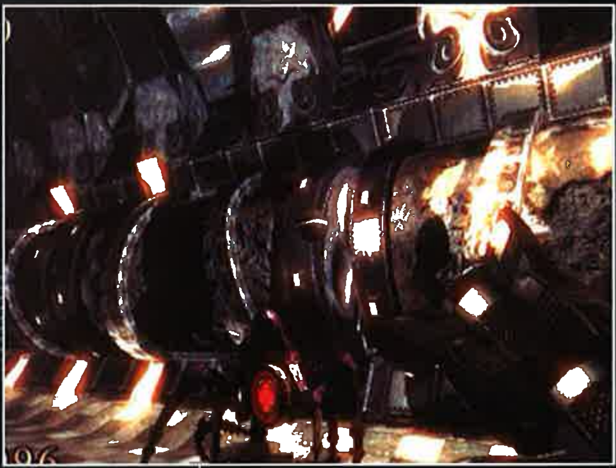
Po raz już czterdziesty trzeci na nośniku dołączonym do CDA znaleźć możecie najnowsze wydanie FPP MegaZinu. W numerze tym znajdziecie jak zwykle recenzje (np. Half-Life 2, The Punisher, Day of Defeat), zapowiedzi (między innymi Call of Duty 2) i felietony. Nie mogło zabraknąć również Galerii i Downloadu. Niestety wkradła się też niewielka, aczkolwiek rażąca, wpadka. We wstępniaku napisało mi się „W maju", oczywiście powinno być „W kwietniu". Więcej grzechów nie pamiętam i serdecznie zapraszam do czytania!

SLIP | ZDOOMIEWAJĄCE 96 KB

Omawianą wersję gry można oczywiście pobrać z podanej wyżej strony.

ACTION FPP

Zapewne wszyscy pamiętamy czasy, gdy typowa gra komputerowa mieściła się na jednej płycie CD. Dziś jednak jest inaczej. Postęp w dziedzinie grafiki pociągnął za sobą zwiększone zapotrzebowanie gier na miejsce, które liczy się już nie w setkach megabajtów, a w gigabajtach...



Niewątpliwie sporym osiągnięciem byłoby wydanie gry dorównującej pod względem grafiki, jak i długości oraz skomplikowania rozgrywki Doomowi 3, mieszczącej się na jednym CD. **A co, jeśli taka gra mieściłaby się na... jednej dyskietce?!** Niemożliwe!? Okazuje się, że jednak... możliwe!

Chciałbym zaprezentować projekt nazwany .kkrieger – grę FPS autorstwa .theprodukkt. Słowo „gra" jest może w chwili obecnej dość przesadzone, gdyż aktualnie dostępna jest jedynie **grywalna wersja beta pierwszego rozdziału .kkriegera**, która została udostępniona graczom już w 2004 roku. Czemu więc piszę o tym dopiero dziś? Powodów jest kilka, ale o tym w swoim czasie.

Dlaczego w ogóle postanowiłem coś o .kkrieger napisać? Jest to pozycja, która poszczycić się może efektami graficznymi znanymi nam z gry Doom 3 (przynajmniej z technicznego punktu widzenia, gdyż efekt końcowy prezentuje się nieco inaczej – gorzej), **z generowanym w czasie rzeczywistym oświetleniem na czele**, co zresztą potwierdzają obrazki. Cóż w tym niezwykłego? To, że przy całym tym rozmachu graficznym plik wykonywalny omawianej beta wersji zajmuje... **96 KB! Tak! KILOBAJTÓW!!!**

Po uruchomieniu pliczku (ze względu na rozmiar zdrobnienie jak najbardziej na miejscu) z grą naszym oczom ukazuje się pasek ładowania. Chwila oczekiwania... Niektórzy uważają, że bardzo długa chwila... I nagle na monitorze ukazuje się obraz, który sprawia, że szczęka ląduje na podłodze. Mając świadomość tego, jak niewiele miejsca zajmuje ta gra, trudno wprost uwierzyć w to, co obserwuje się na ekranie. Na jednym z forów dyskusyjnych spotkałem się z opinią, jakoby owe 96 KB to był jedynie loader, który wyłącznie startuje grę, a wszystkie pozostałe pliki miałyby być pobierane z Internetu. **Nic podobnego!** Tajemnica tak niewielkiego rozmiaru tkwi w tym, że wszystko, co potrzebne jest do działania gry (tekstury, muzyka itd.) generowane jest w trakcie jej uruchamiania.

Czyli, dla przykładu, na dysku nie jest przechowywany gotowy model broni, a jedynie wzory ją generujące. Jak zresztą nietrudno sprawdzić, owe 96 KB po uruchomieniu gry rozrasta się w pamięci RAM do kilkuset megabajtów. Imponujące, prawda?

Po pierwszym szoku zaczynamy grać i wtedy niestety jest już różnie. Nie sposób nie zauważyć tego, że cała ta gra to **jedna wielka pokazówka umiejętności programistycznych jej autorów i niestety nic więcej.** Jestem pełen podziwu dla ich zdolności, jednak dziwi mnie to, że nie postarali się dodać do gry chociażby odrobiny grywalności. Do niedopracowania .kkriegera pod tym względem przyznają się zresztą uczciwie w dołączonym do niej pliku readme. **Poza samym podziwianiem widoczków wygenerowanych z niewyobrażalnie małego pliku, gra nie oferuje nam tak naprawdę niczego ciekawego.** Idziemy do przodu eliminując kolejnych głupich jak pień przeciwników i tyle.

Ponadto nie dość, że autorzy nie starali się dodać tu ani krzty grywalności, niektórymi rozwiązaniami nawet ją ograniczyli. Nie da się nie zauważyć, że efekty wystrzału, a dokładniej świecące i dość wolne pociski mają za zadanie nie tyle sprawnie i przyjemnie eliminować napotkanych oponentów, co ukazać efekt działania dynamicznego oświetlenia zaimplementowanego w grze.

W świetle tego, co przed chwilą napisałem, należałoby oceniać .kkriegera nie jako wersję beta gry, a **technologiczne demo.** Przyznać trzeba również, że w tej kategorii prezentuje się zDooMiewająco. ;) Osobiście jednak miałem nadzieję, że z projektu tego narodzi się coś więcej niż mała pokazówka, dlatego też nieco zwlekałem z napisaniem tekstu na jego temat. Niestety jak na razie na nadziejach się skończyło.

Nie zmienia to jednak faktu, że **.kkrieger jest pozycją, w którą powinniście zagrać chociażby po to, aby przekonać się, że małe nie tylko jest piękne, ale czasem także naprawdę dużo może!** Wydaje się też, że tworząc Dooma 3 w sposób zaprezentowany przez .theprodukkt udałoby się zmieścić go na jednej standardowej dyskietce. ;) **|CDA|**

Ile to jest 96 KB

Mniej wtajemniczonym przypomnę, że podstawową jednostką informacji jest bit. 8 bitów tworzy bajt. 1024 bajtów to kilobajt (KB). Jeden megabajt (MB) to 1024 KB. Przypominam, że .kkrieger zajmuje 96 KB. Pojemność standardowej dyskietki to 1,44 MB, czyli mniej więcej 15 razy więcej :)

cd-r dvd±r
Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. Products in Europe
1-56
multispeed
Wypali!
Na pewno!
▶ parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio, służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
▶ doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
▶ najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
▶ doskonałe wyważenie
▶ 56 i 48-krotna prędkość nagrywania CD-R
Dyskietki
10 PCS
Cake
25 CD-R
Cake
0 CD-R
Cake
50 CD-R
DVD+R x4
DVD-R x4
Wypalisz
4.7GB
Slim Tower
10 PCS
Slim Case
1 PCS
CD-R w kopercie
DVD-R w kopercie
DVD+R w kopercie
Szukaj w sklepach
na terenie całego kraju!
Detaliczna sprzedaż wysyłkowa:
www.ultima.pl, e-mail: adam@ultima.pl
tel. (22) 654-60-43
ULTIMA
Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl
CD-R Hawk Specyfikacja:
Pojemność: 700 Mb +0,1 ◆ Czas nagrywania: 80 min ◆ Średnica dysku: 120 mm +0,1
Średnica otworu: 15 mm ◆ Grubość: 1,2 mm ◆ Średnica powierzchni nagrywania: 44,7 mm – 118 mm
Materiał nośnika: poliwęglan ◆ Warstwa zapisu: ftalocyjanina ◆ Warstwa odblaskowa: srebro
Warstwa ochronna: lakier pochlaniający prom. UV ◆ Procent odbicia: >65%
DVD+R & DVD-R Hawk Specyfikacja:
Pojemność: 4,7 Gb ◆ Czas nagrywania: 120 min ◆ Predkość nagrywania: x4 ◆ Zgodne ze spec: DVD±R 2.0
Długość fali prom. lasera: 650 nm ◆ Średnica dysku: 120 mm +0,1 ◆ Średnica otworu: 15 mm
Grubość: 1,2 mm +0,3/-0,06 mm ◆ Format nagrywania: Data (DVD±ROM), Video (DVD±Video), Audio (DVD±Audio)
Średnica powierzchni nagrywania: 48mm 116 + 0,05 mm ◆ Materiał nośnika: poliwęglan
Warstwa zapisu: ftalocyjanina ◆ Warstwa odblaskowa: srebro ◆ Procent odbicia: 45-85% ◆ Żywotność: 100 lat
Kompatybilność: Plextor, Asus, Pioneer, Toshiba, Sony, Teac,TDK, Nec, LiteOn i inne nagrywarki DVD±R/RW
Warstwa ochronna: lakier pochlaniający promieniowanie UV

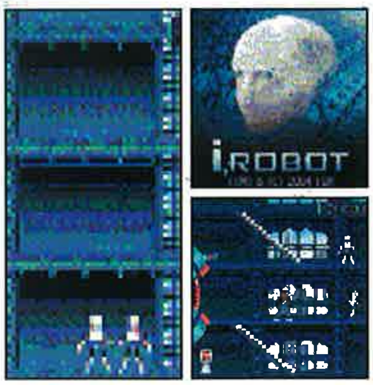
KOMÓRKA MOBILNEGO GRACZA

www.kmg.cdaction.pl

Gry były testowane na telefonach NOKIA 3510i, 6820, NGage

W tym miesiącu nieco monotematycznie – trzy duże gry, które zahaczają o tematykę idź-w-prawo-i-zabijaj. Z różnym skutkiem to robią, dlatego warto przyjrzeć im się bliżej i zdecydować, która jest najlepsza.

Cóż poza tym – jak zwykle, zapraszam do odwiedzenia naszej strony internetowej (kmg.cdaction.pl) i wszelkiej aktywności, szczególnie pisania recenzji (wysyłanych pod adres kmg@cdaction.pl). No i jeszcze lekko zmieniona w tym miesiącu jazda obowiązkowa. Kody wysyłajcie pod numer 7365, jeśli gra kosztuje 3,66 zł, oraz 7965, jeśli kosztuje 10,98 zł. Do cen należy doliczyć opłatę za ich ściągnięcie przez WAP (średnio od kilku do kilkudziesięciu groszy). Gry ściągać można w sieciach Idea, Era, Plus i Heyah. W przypadku tej ostatniej należy w telefonie zastosować te same ustawienia, co w Erze.



I Robot

Połączenie trzech nośnych tematów z gier akcji plus dodatkowo licencja wielkiej produkcji ze stajni 20th Century Fox – trudno o lepsze elementy składające się na sukces gry. Tymczasem jednak, choć z pozoru wszystko powinno grać, drobne szczegóły zniweczyły dobry plan całości. A jednym z tych szczegółów niestety jest również grywalność.

I Robot to skrzyżowanie skradanki, strzelanki i chodzonej bijatyki. W zależności od tego, którą z trzech postaci kierujemy (są przypisane do poszczególnych etapów), zmienia się styl, w jaki prowadzimy rozgrywkę. Niezależnie od wszystkiego jednak mamy małe możliwości ruchowe, gra czasem się ślimaczy i na domiar złego przez nieodpowiednie reakcje na poczynania graczy wielokrotnie należy przechodzić te same (około dwuminutowe) etapy od początku. Save'a w obrębie misji brak, jedynym ratunkiem jest podreperowanie życia. Momentami podczas gry mocno się irytowałem i miałem ochotę rzucić komórkę w kąt. Mimo to jednak nie sposób I Robotowi odmówić oryginalności i zróżnicowania. Jakiś czas pobawić się można...

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA
CENA: 10,98 ZŁ
OCENA: 3+

Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS o treści AA99.033459 pod numer 7965.

Komórki: 40 60 Motorola V500, V300, V525, V400, V500, V600; Sony Ericson K700, Z600, T630, T610

Judge Dredd

Jesteś prawem. Chwyć za broń i zacznij się egzekwować! Pierwsza rasowa chodzona strzelanka w KMG. Dobry nośny tytuł, znani z komiksów i filmu z Sylwestrem Stallone'em bohaterowie, kilka rodzajów broni, masa poziomów do przejścia i przeciwników do pokonania, nie najgorsza grafika, a grywalność... No właśnie – najważniejszy element nieco szwankuje. Nie o to chodzi, że gra się nieprzyjemnie – po prostu czegoś tu brakuje. Strzelania jest dużo, ale nie dostarcza ono tyle frajdy, ile by mogło. Sianie destrukcji bywało już bardziej satysfakcjonujące. Tym niemniej jeśli przyzwyczaić się do względnie mało dynamicznej akcji, zabawie nie można wiele zarzucić. Również z technicznego punktu widzenia jest dobrze – grę zacząć możemy od dowolnego rozdziału, do którego wcześniej doszliśmy, a JD nie wymaga ślęczenia przy komórce przez godzinę. Na szybki numerek w oczekiwaniu na autobus lub na nudnej lekcji jest jak znalazł.

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA
CENA: 10,98 ZŁ
OCENA: 4-

Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS o treści AA99.036228 pod numer 7965.

Komórki: 30 40 60 Motorola V525, V300, V600; Sony-Ericsson T630; Sharp GX30, GX20, GX15, GX10 TM100; Sagem MyV65

Autor: Allor

Mech Assault

No, żołnierzu! Naprzód marsz i strzelaj, bo niczego więcej się od ciebie nie wymaga... A przynajmniej nie w tej grze. Sterujesz w niej 'Mechem. No, gwoli ścisłości, jedynie wskazujesz, w którą stronę ma strzelać (na szczęście jest autofire) i co jakiś czas idziesz w prawo w poszukiwaniu nowych wrogów, których na pewno nie braknie. Grać w Mech Assault można właściwie przez kawał bezrefleksyjnego czasu, ale po kilku minutach zaczynasz się zastanawiać – po co? Poziomy są za długie, różnorodności niewiele, a dynamiki, mimo wielu wrogów, nie ma w zasadzie wcale. Również rodzaje broni nie imponują. Grę polecam właściwie tylko posiadaczom słabych komórek – na Nokii 3510i wygląda ona właściwie tak jak na NGage'u!

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA
CENA: 10,98 ZŁ
OCENA: 2+

Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS o treści AA99.036569 pod numer 7965.

Komórki: 30 40 60 M Motorola V300, V500, V600; Siemens S55, M55, SL55; Sony-Ericson T610, T630

Party

Chcesz pobawić się w organizację imprez? Wybierz miejsce (wyspa, klub, taras), napoje (wino, koktajle, tequilla), atrakcje (seksowne dziewczyny, piana [?], lasery) i gości, których chcesz zaprosić (lista „A", klubowicze, otwarta lista). Następnie zobacz, jak się bawią słuchając stale tej samej muzyki, rzuć kośćmi i miej nadzieję, że wynik będzie na tyle wysoki, by pomnożyć wydane pieniądze i móc zrobić kolejną imprezę jeszcze efektowniej. Za każdym razem można próbować dalej swych „organizatorskich" sił albo skończyć i wpisać się na listę zwycięzców (można też konkurować z innymi graczami przez WAP). Ot i cała filozofia. Gra nie niesie za sobą żadnej głębszej myśli, wszystko ogranicza się do prostego wyboru i liczenia na łut szczęścia. Cóż, w sumie nie różni się to bardzo od takiej np. ruletki. Można pograć, zwłaszcza za taką cenę.

GATUNEK: HAZARDOWA
CENA: 3,66 ZŁ
OCENA: 3

Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS o treści AA99.036570 pod numer 7365.

Komórki: 30 40 60 Motorola V300, V500, V600; Sony-Ericsson T610, T630, P800, P900; Samsung E700, E710

Nokia seria 30 8910i 3510i
Nokia seria 40 6810 6650 6800 7250 7600 7250i 6610 7210 7200 3200 3100 6230 3300 5100 6220 6200 6100 5140
Nokia seria 60 N-Gage 9200 3660 7650 3650
Siemens - S55, M55, SL55, C60, MC60
Motorola - T722i, T720, T720i

Jeśli po ściągnięciu gier coś nie będzie działać - skontaktujcie się z działem reklamacji. E-mail javaerror@cdaction.pl. Gdyby pojawiły się problemy ze ściągnięciem gry, na 90% oznacza to, że nie masz poprawnie skonfigurowanego WAP-u. Tu pomoże wizyta na stronie operatora (www.era.pl, www.plusgsm.pl lub www.idea.pl).

www.tanitel.pl

TANI TELEFON

Rozmawiajmy
Dużo, dużo taniej!

0 708 177 177

wybierz sam

- połączenia **międzynarodowe** /wybrane kierunki/
- połączenia **międzymiastowe**
- **bez** dodatkowych umów lub **kart-zdrapek**
- zawsze stała cena **0,35** zł / min. (**0,29** zł + VAT)

POŁĄCZENIE	TP*	NETIA*	TELE2	TANI TELFON**
USA	1,46 zł	1,28 zł	0,66 zł	0,35 zł
Europa Zachodnia	1,46 zł	1,28 zł	0,66 zł	0,35 zł

minuta 35 groszy

JAK DZWONIĆ?

1 Wybierz numer **0 708 177 177**

2 **Połączenia międzynarodowe** Wybierz **00+numer kierunkowy**
Połączenia międzymiastowe Wybierz **0+numer kierunkowy**

3 Wybierz **numer docelowy**

4 Rozmawiaj **35 gr** za minutę!

Lista krajów, do których możesz dzwonić: Argentyna, Australia, Austria, Belgia, Brazylia, Czechy, Dania, Estonia, Finlandia, Francja, Grecja, Hiszpania, Holandia, Irlandia, Izrael, Japonia, Kanada***, Luksemburg, Niemcy, Norwegia, Nowa Zelandia, Portugalia, Rosja, Singapur***, Szwajcaria, Szwecja, USA***, Węgry, Wielka Brytania, Włochy, **Polska - wszystkie miejscowości**.Możesz także prowadzić rozmowy międzymiastowe - również za **0,35 zł**.

* plan Standardowy TP (dostępne są także inne plany), taryfa *Praktyczna* Netii. Wszystkie ceny dla połączeń z telefonami stacjonarnymi, kwoty brutto za 1 min.
** cena dla abonentów planów taryfowych TP: *Standardowego, Aktywnego i Niedrogiego*. W planie *Socjalnym* opłata jest podwójna. W innych planach taryfowych występuje dodatkowa opłata za nawiązanie połączenia, w wysokości 0,24 zł brutto. Stan na 31.01.2005
*** w tych krajach można dzwonić na telefony komórkowe.

Numer dostępny dla abonentów TP S.A., Exatel, Telenet, GTS, Netia, dataCom. Dostawcą usług jest Energis Polska Sp. z o.o.

Co po PSP?

W chwili obecnej priorytetem dla firmy Sony jest PSP – koncern inwestuje ogromne pieniądze w promocję urządzenia w Japonii i USA, konsolka angażuje wszystkie siły produkcyjne i promocyjne japońskiego giganta. Nie oznacza to jednak, że ustały prace nad następcą stacjonarnej konsoli PlayStation 2. Przewiduje się, że pierwszy prototyp PS3 zostanie pokazany na targach E3, wtedy też wyjaśni się wiele spekulacji dotyczących tego sprzętu. Na razie wiemy właściwie tylko tyle, że konsola będzie bazować na procesorze The Cell, opracowywanym wspólnie przez Sony, IBM i Toshibę, a jej układy graficzne będą wyprodukowane przez Nvidię. Najprawdopodobniej też gry zapisywane będą na nośniku Blu-ray, typowanym na następcę płyt DVD.

PITU PŁATNIK | WEŹ GRANIE DO KIESZENI

GIERKI W KIESZENI

Rozwój technologii cyfrowych zmienił oblicze współczesnego świata. Teraz wszystko odbywa się w ruchu – rozmowy telefoniczne, słuchanie muzyki, drukowanie zdjęć. Również granie stało się mobilne, głównie dzięki firmie Nintendo i produkowanych przez nią kolejnych generacjach konsolki GameBoy. W pierwszej połowie 2005 roku do sprzedaży w Europie trafią dwa urządzenia, które – każde na inny sposób – mogą doprowadzić do prawdziwej rewolucji w „przenośnym graniu". To Sony PSP i Nintendo DS - sprzęt, który może zainteresować nawet graczy najbardziej przyzwyczajonych do PC-tów.

SONY PSP

Amerykański tygodnik Newsweek nazwał najnowszą zabawkę firmy Sony „walkmanem XXI wieku". I rzeczywiście Sony PSP to coś więcej niż tylko przenośna konsola – to prawdziwie multimedialny gadżet, który poza graniem pozwala również na odtwarzanie muzyki i filmów, a także daje możliwości sieciowe.

Podobnie jak większość nowatorskich urządzeń zaprojektowanych w fabrykach Sony, **Sony PSP łączy wysoką funkcjonalność z doskonałym designem.** PSP to urządzenie, które nie tylko oferuje ogromne możliwości, ale również zachwyca estetyką wykonania.

130 560 pikseli rozrywki

Elegancki zaokrąglony kształt konsoli sprawia, że urządzenie budzi ciekawość, która zamienia się w żywe zainteresowanie, gdy na ekranie o rozdzielczości **480 x 272 piksele** pojawia się obraz. **Ekran ten to jeden z najmocniejszych punktów PSP.** Jest większy niż w większości pozostałych urządzeń mobilnej rozrywki (przede wszystkim Nintendo DS, Nokia N-Gage, Gizmondo, Tapwave, telefony komórkowe), daje obraz o niezwykłej klarowności, wibrujący kolorami, bardzo efektowny i co niezwykle istotne – doskonale widoczny pod niemal każdym kątem. Ponieważ ów ekran zajmuje większą część frontowej części urządzenia, można powiedzieć, że to właśnie **wokół niego zbudowano całą konsolę.**

Ten „klejnot w koronie" nie jest co prawda doskonały, momentami widoczne są minimalne opóźnienia w odświeżaniu obrazu, a w pierwszych egzemplarzach, jakie trafiły na rynek japoński, zdarzały się "martwe piksele" (czyli niekatywne punkty ekranu), jednak podczas normalnego użytkowania wady te trudno dostrzec, a problem z pikselami został już rozwiązany przy amerykańskiej premierze sprzętu.

Pierwsza generacja

Powodzenie stacjonarnych i przenośnych konsol zależy w dużej mierze od gier, jakie w pierwszej kolejności będą dostępne zaraz po premierze sprzętu. Jak do tej pory Sony PSP nie ma jeszcze swojego 'killer appa' (czyli gry, którą każdy chciałby mieć), co nie zmienia faktu, że wśród tytułów startowych konsoli jest kilka mocnych pozycji. A to dopiero pierwsza generacja gier...

RIDGE RACER
Ścigałka z niesamowitą grafiką i nieprawdopodobną prędkością. Ma 24 trasy wybrane spośród najlepszych z całej serii Ridge Racer i mnóstwo trybów gry, w tym multiplayer na 8 osób.

MEDIEVIL
Gra akcji wskrzeszająca bohatera jednej z najlepszych platformówek na PlayStation. Sir Daniel Fortesque wyrusza na ratunek krainy Gallowmere – ty musisz mu pomóc

WIPEOUT PURE
Kontynuacja kultowej serii WipeOut – znów fenomenalna grafika, niewiarygodne prędkości i ścieżka dźwiękowa przygotowana przez czołowych przedstawicieli muzyki elektronicznej.

- **WYMIARY**: OK. 17 X 7,4 X 2,3 CM
- **WAGA**: OK. 280 G
- **PROCESOR**: MIPS R4000 TAKTOWANY ZEGAREM 333 MHZ
- **PAMIĘĆ**: 8 MB GŁÓWNEJ, 2 MB PAMIĘCI GRAFIKI
- **ROZDZIELCZOŚĆ EKRANU**: 480 X 272
- **LICZBA WYŚWIETLANYCH KOLORÓW**: 16,77 MILIONA
- **NOŚNIKI DANYCH**: PŁYTY UMD (POJEMNOŚĆ 1,8 GB), KARTY MEMORY STICK DUO (MAKS. POJEMNOŚĆ 1 GB)
- **ŻYWOTNOŚĆ BATERII**: OK. 5-6 GODZIN
- **DODATKI**: WBUDOWANY MIKROFON, WYJŚCIE SŁUCHAWKOWE, PORT USB 2.0, SIEĆ BEZPRZEWODOWA (TWORZENIE SIECI AD HOC Z INNYMI UŻYTKOWNIKAMI PSP, WKRÓTCE MA BYĆ MOŻLIWE RÓWNIEŻ ŁĄCZENIE SIĘ Z INTERNETEM)

Media w kieszeni

Drugim czynnikiem, który niewątpliwie wpłynął na sposób projektowania urządzenia, jest wybrana dla niego pamięć masowa – płyty zapisane w standardzie UMD. Skrót UMD oznacza *Universal Media Disc* - płyty o średnicy 60 milimetrów, które mieszczą **1,8 GB danych**. Można na nich zapisywać muzykę, filmy (o jakości niemal identycznej jak na płytach DVD) oraz oczywiście gry przeznaczone dla PSP. Niestety są to – przynajmniej na razie – płyty jednokrotnego zapisu, co oznacza, że **do zapisywania stanów gry czy np. plików mp3 niezbędny jest inny nośnik danych.** Sony postawiło w tym względzie na karty pamięci (Memory Stick Duo), które obecnie mieszczą do 1 gigabajta danych (wkrótce ma się pojawić wersja o dwukrotnie większej objętości). Takie rozwiązanie jest dość kosztowne (cena karty pamięci o pojemności 512 MB to ok. 350 złotych) – **zastosowanie płyt UMD odbija się również na szybkości wczytywania danych** (gry ładują się około minuty, podczas gdy w Nintendo DS grać można dosłownie w chwilę po włożeniu karty). Jednak pojemność wykorzystanych nośników danych równoważy te minusy – na niemal 2 GB można zapisać tekstury, inne elementy grafiki i animowane przerywniki o bardzo wysokiej jakości. Warto również dodać, że Sony PSP wyposażone jest w port USB, za pośrednictwem którego można podłączyć urządzenie do komputera PC i przesyłać w obie strony zapisane stany gier czy np. pliki z muzyką.

Apple drży ze strachu

Jednym z powodów, dla którego stacjonarna konsola PlayStation 2 firmy Sony jest obecnie najpopularniejszym urządzeniem tego typu na świecie, jest fakt, że obsługuje ona format DVD i przez długi czas służyła nie tylko jako konsola do gier, ale również atrakcyjny cenowo odtwarzacz płyt z filmami. Siła Sony PSP tkwi również w multimedialnym charakterze tego sprzętu. Możliwość odtwarzania filmów w dowolnym miejscu i okolicznościach to duży atut, tym bardziej że **większość dużych koncernów filmowych zapowiedziało już gotowość do dystrybucji filmów zapisanych na płytach UMD.** Multimedia PSP najbardziej jednak zagrażają iPodowi, odtwarzaczowi mp3 firmy Apple, który w ostatnich latach stał się najmodniejszym elektronicznym gadżetem.

PSP daje takie same możliwości jak iPod, umożliwia ponadto oglądanie filmów i zabawę z grami, daje opcje sieciowe, a pod względem efektownej budzącej chęć posiadania stylistyki nie ustępuje w niczym muzycznej zabawce Apple'a. Nawet jednak bez tych dodatków, jedynie jako sprzęt do grania PSP stał się już w chwili premiery wymarzonym prezentem z listu do świętego Mikołaja.

Gry przeznaczone na PSP wyglądają lepiej niż te z pierwszego PlayStation, niewiele ustępują produkcjom dedykowanym PS2. Efekt, jaki wywołują, jest jednak dużo większy, bo czym innym jest zobaczyć Gran Turismo 4 (najlepsza, bardzo realistyczna konsolowa ścigałka) na ekranie domowego telewizora, czym innym zaś na nieprawdopodobnie klarownym ekranie piętnaście centymetrów przed własnym nosem, na przykład w drodze do szkoły. **Sony PSP brakuje rewolucyjnego pomysłu na miarę Nintendo DS, jednak rekompensuje to potężną mocą obliczeniową, jakością obrazu i dźwięku.**

Czysta robota

PSP testowane "w boju" sprawdza się znakomicie, wyraźnie jednak widać kilka niewielkich, ale dostrzegalnych słabości konsolki. Przede wszystkim jest to **czas pracy baterii, która rzadko kiedy „ciągnie" dłużej niż 5-6 godzin.** Na szczęście ładuje się ją szybko i łatwo. Przenośna konsola Sony wygląda bardzo efektownie – to po prostu ładny sprzęt, niestety sprawia też wrażenie dość kruchego. O ile należące do tej samej klasy urządzeń konsolki Nintendo zdają się bardziej solidne, PSP ze strachem wrzuca się luzem do torby. Niezbędny jest więc zakup pokrowca, który dodatkowo ustrzeże ekran od odcisków palców i innych zanieczyszczeń – monitor konsoli, podobnie jak i ona sama, wyjątkowo szybko łapie brud.

Te uwagi to jednak zbyt mało, by zmienić ogólny wizerunek Sony PSP. **To gadżet doskonały w dosłownym znaczeniu tego słowa** – niewielki, o fascynujących możliwościach i interesującym, budzącym zainteresowanie wyglądzie. Niestety Europa musi jeszcze poczekać na jego premierę – w Japonii jest ona już dostępna od ponad pięciu miesięcy, w USA od drugiej połowy marca, tymczasem cała Europa, a w tym i Polska, dostanie swoje PSP dopiero 1 września. Znamy już też europejską cenę konsoli. Będzie ona kosztowała 250 euro, a więc w naszym kraju na pewno ponad 1000 złotych.

FIRED UP
Postapokaliptyczna przyszłość i samochodowe gangi walczące o kontrolę nad terytorium – to świat Fired Up! Gra opisywana jako "Grand Theft Auto na wojnie" ma szansę stać się jednym z klasyków tej platformy.

NINTENDO DS

Nie zważając na powątpiewania malkontentów, japoński koncern Nintendo wciąż stawia na rozwiązania, które zdają się nie mieć szans na powodzenie. Podczas gdy Sony stawia na multimedia i moc obliczeniową, twórcy GameBoya wypuszczają konsolę, której główny atut polega na tym, że można dotknąć jej ekranu...

Okazuje się jednak, że w tym szaleństwie jest metoda – **w ciągu pierwszego tygodnia od europejskiej, marcowej, premiery konsolka Nintendo DS znalazła ponad pół miliona nabywców**, a producenci gier – widząc powodzenie, jakim cieszy się ten sprzęt – ze zdwojonym tempem zabrali się za prace nad kolejnymi grami przeznaczonymi na DS-a.

Przede wszystkim gry

Bo do grania właśnie Nintendo DS służy. Projektanci pracujący nad tą konsolą od razu założyli, że **będzie to przede wszystkim maszynka do gier**, a nie hybryda łącząca funkcje kilku różnych urządzeń. Przedstawiciele Nintendo od dawna twierdzą, że przyszłość interaktywnej rozrywki należeć będzie do rozwiązań, które zrewolucjonizują sposób, w jaki korzystamy z gier – zastosowali więc w DS-ie pomysł jak dotąd niespotykany. Główną część konsolki stanowią dwa ekrany o przekątnej mniej więcej trzech cali. Jeden z nich – dolny, to **ekran dotykowy**, który reaguje na nacisk specjalnych, dodawanych do konsoli rysika i nakładki na kciuk, jak również samego palca. Dzięki temu gracz może sterować postacią z gry, np. wodząc rysikiem po dolnym ekranie. Funkcje obu ekranów są domyślnie podzielone w taki sposób, że górny wyświetla grafikę trójwymiarową, dolny zaś reaguje na dotyk gracza i wyświetla grafikę 2D.

Nitendo DS oferuje takie granie, jakiego na PC nie doświadczysz. Pierwszy z brzegu przykład - w Project Rub dmuchasz do mikrofonu, by zgasić świeczkę!

Trudno opisać, jak dużo zmienia w podejściu do gier zastosowanie dotykowego ekranu. Dla graczy PC-towych interakcja między użytkownikiem a grą polega na przesuwaniu myszki i stukaniu w klawiaturę, dla graczy bawiących się na tradycyjnych konsolach interakcja to ruszanie gałkami joypada. Oba te rozwiązania w dość abstrakcyjny sposób przenoszą ruchy wykonywane przez gracza na ruchy postaci, tymczasem w Nintendo DS dzieje się to w sposób dużo bardziej bezpośredni. Gracz staje się bohaterem, choć steruje tylko kciukiem, zdaje się wchodzić całym ciałem w świat gry – pomaga też to, że obraz z konsolki ma kilkanaście centymetrów przed wzrokiem. **To rzeczywiście nowa i rewolucyjna jakość w grach – a przy okazji niesamowita, radosna frajda.**

Dmuchaj w mikrofon

Potencjalnie duże możliwości daje również **wbudowany w urządzenie mikrofon**, który rejestruje dźwięki wydawane przez gracza. W chwili obecnej wykorzystuje go niewiele gier, ale te, które to robią, właśnie dzięki niemu jeszcze bardziej „wciągają" w świat gry. Najlepszym przykładem może tu być Project Rub, w której gracz dmucha do mikrofonu, by zgasić świeczkę lub wypuścić podmuch wiatru, który przesunie dryfującą po jeziorze żaglówkę; krzyczy, by zwrócić na siebie uwagę dziewczyny stojącej w wyjątkowo hałaśliwym miejscu, szepcze, by tą samą dziewczynę przekonać o swoim uczuciu i ostatecznie zakończyć z sukcesem grę. Na PC trudno o tego typu atrakcje.

Dużym sukcesem Nintendo jest to, że udało się mu przekonać do oryginalnej wizji swojej nowej konsoli również producentów gier. W większości dostępnych obecnie tytułów (m.in. *Project Rub* czy *Wario Ware Inc.*) nietypowe możliwości DS-a wykorzystane są w sposób perfekcyjny i dokładnie

- **WYMIARY**: OK. 5,85 X 3,33 X 1,13 CM
- **WAGA**: OK. 8,84 G
- **PROCESORY**: ARM9 TAKTOWANY ZEGAREM 67 MHZ, ARM7 TAKTOWANY ZEGAREM 33 MHZ
- **PAMIĘĆ**: 4 MB GŁÓWNEJ, 656 KB PAMIĘCI GRAFIKI
- **ROZDZIELCZOŚĆ EKRANU**: DWA 3-CALOWE EKRANY O ROZDZIELCZOŚCI 256 X 192
- **LICZBA WYŚWIETLANYCH KOLORÓW**: 260 TYSIĘCY
- **NOŚNIKI DANYCH**: KARTY PAMIĘCI O POJEMNOŚCI OK. 128 MB
- **ŻYWOTNOŚĆ BATERII**: OK. 10 GODZIN
- **DODATKI**: WBUDOWANY MIKROFON, WYJŚCIE SŁUCHAWKOWE, SIEĆ BEZPRZEWODOWA, EKRAN DOTYKOWY, APLIKACJA PICTOCHAT ZAPISANA W PAMIĘCI ROM, RYSIK I NAKŁADKA NA KCIUK

1

2

3

4

DOTKNIJ PRZYSZŁOŚCI

Przyszłość Nintendo DS zależy przede wszystkim od gier, które w najbliższym czasie trafią do sprzedaży. Spośród tytułów zapowiadanych na tę platformę najciekawsze produkcje to:

1 GOLDENEYE: ROGUE AGENT/ELECTRONIC ARTS

Przeznaczona na DS-a wersja niedawnego przebojowego FPS-a z "dużych" konsol. Atuty gry to przede wszystkim dobra grafika i ciekawa – szczególnie dla fanów Jamesa Bonda – fabuła.

2 NINTENDOGS/NINTENDO

Dla wielu analityków to jedna z produkcji, która może zadecydować o popularności DS-a. Wirtualne tamagotchi z miłymi psiakami w roli głównej, które można – dzięki dotykowemu ekranowi – drapać za uchem i głaskać po pysku!

3 CASTLEVANIA DS/KONAMI

Połączenie gry przygodowej i platformówki z bardzo znanej wśród konsolowców serii Castlevania. DS potrzebuje takich poważnych, "rozpoznawalnych" tytułów – fani konsolki czekają więc na tę grę z dużymi nadziejami.

4 MARIO KART DS/NINTENDO

Gra – w wersji na Nintendo 64 - uznawana za najlepsze wyścigi go-kartów, tym razem w edycji przeznaczonej na DS-a. Tu wszystko zależy od zastosowanego systemu sterowania – jeśli będzie on w intuicyjny sposób korzystał z ekranu dotykowego, gra na pewno odniesie sukces.

taki, jakie to urządzenie może zapoczątkować w grach. Nintendo DS zainteresowało takich, znanych przede wszystkim z gier PC, projektantów jak Will Wright (twórca The Sims) czy Peter Molyneux (legenda branży, twórca m.in. Black & White). Zarówno oni, jak i wiele innych liczących się w branży firm i nazwisk potwierdza, że pracuje nad grami przeznaczonymi na DS-a.

Jeden dla wszystkich

Przenośny DS to w pewnym sensie przełom nie tylko dla związanej z grami branży, ale również dla samej firmy Nintendo, która właśnie w tym urządzeniu po raz pierwszy zastosowała **rozwiązania sieciowe**. DS obsługuje bezprzewodową sieć Wi-Fi, którą można zbudować na bazie 16 urządzeń znajdujących się w odległości nie większej niż 30 metrów. Ważną informacją jest to, że w grach możliwa jest zabawa w wielu graczy także wtedy, kiedy tylko jeden z użytkowników posiada kartę pamięci z grą. W takiej sytuacji odpowiedni kod gry ma być ściągany przez Sieć na konsole pozostałych użytkowników.

W tytułach, które dotąd trafiły na rynek, wygląda to najczęściej w ten sposób, że część opcji trybu multiplayer dostępna jest dla wszystkich graczy, inne, bardziej zaawansowane tylko dla tych, którzy również mają kartę z grą. Działanie bezprzewodowej sieci demonstruje dołączane do każdej konsoli demo gry *Metroid Prime: Hunters*, które jest wyposażone właśnie w tryb multiplayer. **Analitycy twierdzą, że MP: Hunters to najważniejsze udostępniane za darmo demo w historii rynku konsol** - gra wygląda znakomicie i pokazuje w pełni możliwości techniczne konsolki, a jednocześnie we wspaniałym stylu obsługuje ekran dotykowy i możliwości sieciowe DS-a. Warto tu dodać, że w stałej pamięci konsolki zapisany jest program PictoChat, który umożliwia użytkownikom przesyłanie sobie nawzajem wiadomości tekstowych i rysunkowych.

Solidnie i długo

Podobnie jak wcześniejsze konsole Nintendo, również DS wykonany jest bardzo solidnie, z dużą dbałością o jakość wykonania. Być może nie wygląda równie atrakcyjnie jak Sony PSP, ale sprawia dużo solidniejsze wrażenie, a po zamknięciu klapki doskonale chroni obydwa monitory (najbardziej wrażliwe miejsca obu konsol) przed uszkodzeniem i brudem. Urządzenia przenośne mają to nieszczęście, że zazwyczaj są poddawane bardzo wymagającym testom wytrzymałościowym – rzucane do plecaków, toreb, kieszeni, nierzadko też upadają na ziemię i są zalewane płynami. Nintendo DS wytrzymuje większość tych ekstremalnych warunków.

Bardzo solidna jest również bateria, w jaką wyposażona jest konsolka. Czas jej działania, pomiędzy jednym a drugim wyładowaniem, jest raczej stały i wynosi **dziesięć godzin**. Tutaj porównanie z PSP jest jak najbardziej uzasadnione – podczas gdy multimedialne urządzenie Sony działa od 3 do 7 godzin, w zależności od jakości wyświetlanej grafiki i intensywności doczytywania danych z płyt UMD, tak Nintendo DS działa co najmniej dwa razy dłużej i raczej nie zaskakuje nagłym wyczerpaniem się baterii w najmniej nieoczekiwanym momencie. To duży plus.

Dotykanie jest OK

Nie ulega wątpliwości, że **DS to urządzenie bardzo udane, o niespotykanych możliwościach**, które odpowiednio wykorzystane może przyczynić się do ogromnego sukcesu i popularności tej przenośnej platformy do gier. W chwili obecnej **Nintendo DS kosztuje w Polsce 699 złotych**, a cena gier kształtuje się mniej więcej w okolicach **150 złotych**.

Jeśli utrzyma się dobra passa konsolki – a wszystko wskazuje na to, że tak właśnie będzie – wkrótce biblioteka gier dostępnych na DS-a wzrośnie z kilkunastu do kilkudziesięciu, by później, w okolicach Bożego Narodzenia 2005 roku, dojść nawet do setki. To o tyle ważne, że powodzenie każdej konsoli zależy od gier, w jakie można na niej pograć. Jak dotąd Nintendo nie popełniło przy promowaniu i sprzedaży DS-a żadnych błędów, pozostaje więc trzymać kciuki, że ten stan rzeczy się nie zmieni. Tylko jak tu trzymać kciucki, gdy rwą się one do dotykowego ekranu i Metroid Prime: Hunters? **|CDA|**

ELO!

...BO POWAGA ZABIJA POWOLI
Joe Monster.org
INSTYTUT ROZRYWKI INTERNETOWEJ

...I co? I następną edycję tego tekstu będziecie już czytać właściwie w czasie wakacji! Szybko poszło... A żeby i ten ostatni miesiąc wam szybko zleciał – porcja tekstów, które przygotowaliśmy wraz serwisem joemonster.org. Tylko sami nie zlećcie z krzeseł przy lekturze. :)

Jeśli kiedykolwiek zostanę Złym Lordem II

Mój straszny potwór, którego karmię wrogami, będzie zawsze trzymany w klatce, z której nie będzie mógł uciec i do której ja nie będę mógł wpaść.

Wszyscy włamywacze ciamajdy, niezręczni kieszonkowcy, bardowie bez talentu i tchórzliwi rycerze/smoki w moim imperium będą zgładzeni jako potencjalni sprzymierzeńcy moich wrogów.

We wszystkich karczmach i tawernach w moim królestwie będą pracować paskudne kelnerki. W ten sposób nie przyłączą się do dobrych bohaterów i nie wprowadzą wątku miłosnego.

Nie będę wymagał, aby kobiety w mojej organizacji nosiły stalowe staniki. A odzienie z czarnej skóry będzie zarezerwowane tylko na wyjątkowe okazje...

Nie będę więził ludzi z tej samej drużyny w tej samej celi i zostawiał inne cele puste. A jeśli będą to ważni więźniowie, jedyny klucz będę miał przy sobie, zamiast zostawiać zapasowe jakiemuś tępemu strażnikowi niższej rangi na dole!

Jeśli mój zaufany porucznik powie mi, że moje armie chaosu przegrywają, to mu uwierzę. W końcu to mój zaufany porucznik.

Jeśli wróg, którego zgładzę, miał potomka, znajdę go i zabiję od razu, zanim malec podrośnie gromadząc nienawiść i szykując zemstę.

Jeśli koniecznie będę musiał uczestniczyć w bitwie, nie będę atakował na przedzie mojej armii. I zdecydowanie nie będę szukał sobie godnego przeciwnika wśród obcego wojska. A już zdecydowanie nie będzie nim bohater gry/filmu.

Nie będę wspaniałomyślny i nie będę zachowywał się po sportowemu. Jeśli będę miał w rękach broń zagłady, użyję jej od razu i tyle razy, ile będzie potrzeba! Na pewno nie będę chował jej w odwodzie „na czarną godzinę"...

Jeśli uwięzę dobrego bohatera, dorwę także jego psa, małpkę, tchórzofretkę lub jakiekolwiek inne durne zwierzę, które może przegryźć jego liny lub przynieść mu klucz od celi.

Zachowam choć trochę sceptycyzmu, jeśli piękna rebeliantka będzie twierdzić, że leci na mnie, chce mi się oddać i zdradzić swych przyjaciół, jeśli tylko choć trochę opowiem jej o moim tajnym planie...

Jeśli któryś z moich doradców spyta: „Panie, ale to tylko jeden człowiek. Co on może nam takiego zrobić?", odpowiem „Właśnie TO!" - i zastrzelę dziada.

Każdą bestię, którą kontroluję za pomocą magii czy techniki, będę traktował z szacunkiem i czułością. Tak więc jeśli kontrolowanie zawiedzie, bestia nie rzuci się na mnie i nie zabije mnie z zemsty.

[Translated by Kozak]

Straszne rodzeństwo

...czyli autentyczne rzeczy, które starsze rodzeństwo robi(ło) młodszemu. Nie próbujcie tego naśladować...

Mam siostrę starszą o 10 lat. Kiedyś powiedziała mi, że jak wypiję pół butelki octu, przystawię do ust zapaloną zapalniczkę i chuchnę, będę zionęła ogniem... Niestety nic takiego się nie stało, ale odchorowałam swoje...

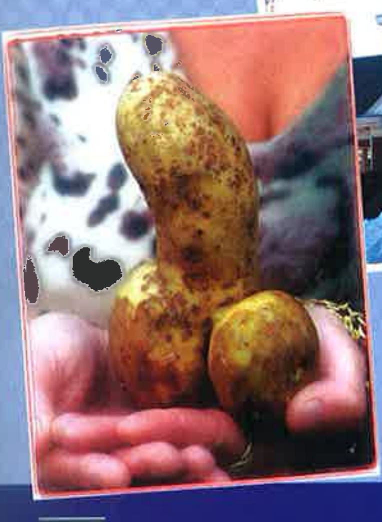
Dawno, dawno temu namawiałam moją siostrę, by włożyła do nosa groszek (były takie różowe cukiereczki), że niby później dmuchnie i po wszystkim. Jak się domyślacie, nie poszło tak łatwo. :D A poza tym...
- przy kolacji udawałam, że gryzę szklankę, ona nie udawała i ugryzła... Później w ryk, ale się nie dziwię...
- kiedyś modne były sukieneczki z paskami, więc rozrzucałam papierki na podłodze, podnosiłam ją za ten pasek, a ona miała być odkurzaczem i zjadać te papierki, pomagając sobie rękami. :D
- zakładałam jej reklamówkę na głowę i patrzyłam, jak fajnie się paruje... ale jak brakowało powietrza i zaczynała wciągać worek do ust przestawałam. :(Wiem, wiem...
- historie z wywracaniem wózka z siostrą w środku to standard...
- rodzice wybrali się do dziadków i zostałyśmy same. Wydawało nam się, że nie ma ich bardzo długo, więc muszą mieć nauczkę. Na drzwiach łazienkowych, które są na wprost wejściowych, powiesiłyśmy ubranego w naszą piżamę dużego miśka. Rodzice zanim dobrali się do włącznika światła, o mało nie dostali zawału... :D
– naszykowałam jej kanapkę z tą bardzo ostrą czerwoną papryką w środku i czekałam na efekt. :P

Watę namoczyłam, potem posłodziłam, wysuszyłam na kaloryferze – opierała się, ale zjadła, ona jakaś w ogóle oporna była na moje pomysły, zakładałam się z nią o prasowanie moich rzeczy, no i tak to się robiło, żeby przegrała, a jak wygrała, mówiłam, że powiem rodzicom, że znowu wywaliła żarcie przez okno.

Moja siostra (starsza o 5 lat, miałyśmy wtedy jakieś 2 i 7 latek) usiłowała mnie kiedyś POWIESIĆ! Przygotowała w tym celu stołeczek, pasek, no i mnie, niebogę, odzianą w jakąś koszulinkę. Kazała stanąć na stołku, zawiązała pętlę (ponoć „prawidłową", gdzie się tego nauczyła - nie wiadomo), przymocowała ją do jakiejś rury (rzecz się działa w łazience) i stojąc obok z kartką w ręku „czytała wyrok". W takiej właśnie sytuacji zastała nas nasza biedna matka, która ze zrozumiałych względów mało trupem nie padła. Moja genialna siostra zapytana potem, co by zrobiła, gdyby mama nie przyszła, odpowiedziała ze spokojem *„No, kopnęłabym stołek, jak na filmach..."*.

Ja jestem młodsza od mojego braciszka o 3 i pół roku, (...) stwierdził, że obetniemy sobie włosy i on udawał, a ja obcięłam sobie naprawdę. :) (...) Pływaliśmy razem na krach po morzu, ja nie zdawałam sobie zupełnie sprawy z zagrożenia, bo przecież mieliśmy długie kije, by się odpychać od dna. Płynęliśmy do Szwecji...

Kiedyś bawiłam się z bratem, rzucając w niego tasakiem, a właściwie nie w niego, tylko obok – w ścianę, bo wygrywał ten, kto rzucił jak najbliżej. Na szczęście nie trafiłam w niego, a sama



Największe głupoty

Jaką głupotę ostatnio zrobiliście? Ja nasypałam soli do cukiernicy.
- Moja teściowa zjadła cały pyralgin w czopkach naszego dzidziusia, bo ją głowa bolała.
- Zamiast zalać kawę w filiżance, zalałem słoiczek (ten średni) Nescaffe. Zamyśliłem się. Supermocna kawa!
- Mój znajomy usmażył rybę na płynie do mycia naczyń, zamiast na oliwie (i jedno, i drugie mają podobną barwę i konsystencję) i połowę tej porcji zjadł, zanim się zorientował! Dziwny smak usprawiedliwiał nieznajomością gatunku tej ryby!

Największe głupoty

- Czytam komentarze pod newsami na Onecie.
- A ja kiedyś szukałem pilota do telewizora, sprawdzałem pod łuszkiem, w drugim pokoju, w kuchni, nawet do łazienki zajrzałem, potem wchodzę do pokoju zdegustowany, patrzę, a pilot w mojej ręce cały czas był.
- A słownika ortograficznego nie masz gdzieś pod ręką?
- Pisze się „pod renkom".
- Może jak odłoży pilota, będzie mógł wziąć słownik do ręki?

uciekłam, kiedy była moja kolej na stanie pod ścianą.

„Goliłem" młodszą siostrę... twarożkiem – nałożyłem jej na buzię, a potem ściągałem nożem. Cud, że nie skaleczyłem jej przy tym.

Mój brat starszy o 5 lat. Babcia miała taki TV, w którym można było ustawić godzinę wyłączenia. Więc brat ustawiał i parę min. przed samoczynnym wyłączeniem brał mnie do pokoju, wymawiał jakieś zaklęcia i... byłam zachwycona! Powiedział, że nauczy mnie tej sztuczki, jeśli będę mu pomagać, sprzątać za niego etc. Oczywiście robiłam to z przyjemnością. A jak czegoś nie chciałam zrobić, mówił szeptem, że naciśnie jakiś guzik w domu i mieszkanie zostanie zalane wodą, wszyscy sobie popłyną i mnie zostawią, bo nie umiem pływać. (...) Potem już nie musiał nawet mówić, tylko za plecami rodziców znacząco patrzył na jakiś gwóźdź w szafie i od razu wiedziałam, że to PRZYCISK i zmieniałam zeznania. ;)

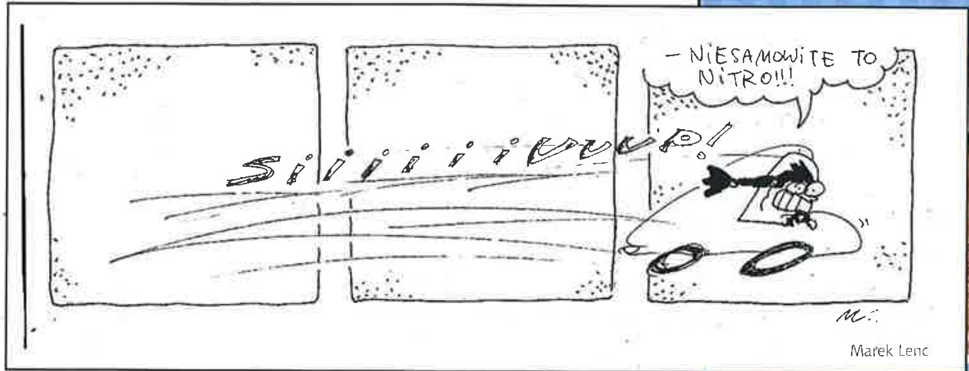
Mój młodszy o 4 lata brat też nie miał łatwo. Kiedyś razem z kuzynem przywiązaliśmy go do drzewa i łaskotaliśmy, aż się biedaczek posikał.

Innym razem niosłem go na barana przez pastwisko i specjalnie wywróciłem się tak, aby mały trafił główką dokładnie w krowi placek...

Mam starszą siostrę (ok. 6 lat). (...) Kiedy siostra wolała plotkować z koleżanką, a ja im w tym zawadzałam, wywiesiły mnie przez okno (2 piętro) i trzymały za kostki. Traf chciał, że Mama właśnie wracała z pracy... nieszczęsna kobieta.

Moją ukochaną lalkę siostra zamykała w szufladzie, w której, jak wierzyłam, lalka nie miała dostępu powietrza i się dusiła. :P

Marek Lenc



Marek Lenc

Różności

- Co to jest: 180-120-180?
- Dwie supermodelki obejmujące się.

//>
- Jaka jest różnica między dobrym a wspaniałym kumplem?
- Dobry kumpel wyciągnie cię z więzienia.
- A wspaniały?
- Siedzi w celi obok i mówi „...ale była kupa śmiechu".

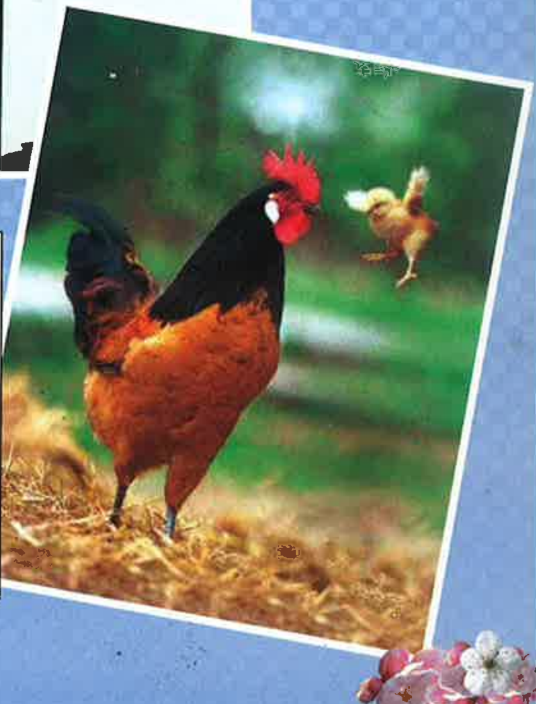
//>
Wieczór w parku, chłopak czule szepcze dziewczynie do ucha:
- Kochana, wypowiedz te słowa, które połączą nas na wieki...
- Jestem w ciąży!!!

//>
- Wczoraj wyznałem wszystkie grzechy swojej dziewczynie.
- I co?
- Nie pomogło. Za trzy tygodnie ślub.

//>
- Zdałeś już coś w tej sesji egzaminacyjnej?
- Tak.
- A co?
- Pościel.

//>
- Dlaczego znokautował pan teściową?
- Wróciłem akurat z treningu bokserskiego, przywitała mnie w drzwiach, a potem odsłoniła lewą stronę....

//>
Wchodzi młody junak do żeńskiego akademika:
- A ty do kogo, młody człowieku - pyta portierka.
- A kogo by mi pani poleciła?



Największe głupoty

- Moja teściowa gotowała jednocześnie w dwu garnkach: rosół i ziemniaki. Odlała rosół zamiast ziemniaków.
- I ty ożeniłeś się z jej córką?

Wielka księga zabaw traumatycznych

UWAGA! Nawet jako dorośli nie próbujcie tego w domu... ani w żadnym innym miejscu pod żadnym pozorem...

• Mój braciszek swego czasu wpadł na genialny pomysł zamontowania w zimie (a sroga była) centralnego ogrzewania w psiej budzie. Jak pomyślał, tak też zrobił: stara puszka po dżemie (ta z tych dużych po 20 litrów), grzałka, no i woda. Wszystko byłoby OK, gdyby ta machina miała termostat. A że nie miała, woda zaczęła się gotować. Cóż to był za widok -20 stopni na dworze... a psy za nic nie chciały wrócić do budy.

• Mój starszy braciszek chcąc pomóc mamie postanowił mnie nakarmić (miałem coś około roku, mój brat 2 lata starszy) – wziął, co miał pod ręką, tj. jakiś serek i nakarmił mnie na siłę... zatykając wszystkie otwory w głowie (oczy, uszy, usta, NOS!!!). Jak już zrobiłem się fioletowy wystraszył się i przykrył mnie ścierką, żeby mama nie widziała. Na szczęście zobaczyła. :)

• Kumpel na religii przykleił dziewczynce z przodu warkocz butaprenem do oparcia... Piękne MIAŁA włosy... Będąc już ciut starsi (początek ogólniaka), mieszaliśmy xxx z xxx *[cenzura – redakcja]* w celach pirotechnicznych. Przyszła koleżanka – i zgasiła w tym papieroska....

• Mój kumpel opowiadał mi, jak latorośIą będąc jeszcze zjadał tynk ze ściany. :) Najlepsze w tym jest to, że jego obecna dziewczyna, jak była mała, wylizywała gościom... piach z podeszew butów stojących w przedpokoju!!! :)

• Potrzebna stara portmonetka i psia kupa. Kupę ładuję się do środka i podrzuca na chodniku. Stawaliśmy w bramie i obserwowaliśmy reakcje szczęśliwego znalazcy. Zazwyczaj po salwie naszego śmiechu wyrzucał znalezisko w krzaki. Razu pewnego straciliśmy portfelik, gdy niezrażony naszymi śmiechami facio wywalił kupę, a portfelik wsadził do kieszeni...

• Mój kuzyn naprawiał u nas w domu piec gazowy w łazience. Bardzo zaciekawiła mnie skrzynka z narzędziami, z której wystawała obcięta wtyczka z wystającymi kabelkami (bez izolacji). Zabrałem, podszedłem do gniazdka w przedpokoju, no i wsadziłem... Od tamtej pory nigdy już nie udało mi się przelecieć w powietrzu przez cały przedpokój. Zwarcie było takie, że nie tylko wywaliło korki w mieszkaniu, ale także zabezpieczenie pionu na klatce. :D

• My skakałyśmy z okna na półpiętrze domu na rozłożone materace.... Skakałyśmy pół dnia, póki nie weszła na podwórko matka koleżanki, a ta wystraszona właśnie wtedy nie trafiła w materac.. Lania nie dostała, bo tyłek sam jej spuchł. ;))

• A ja mając jakieś 8 lat miałem wielką ochotę zrobić frytki. Niestety nie mieliśmy wtedy w domu frytkownicy, więc trzeba było rozgrzać olej w garnku. Nalałem więc pełen gar oleju i zająłem się krojeniem ziemniaków. Po jakimś czasie zauważyłem, że z garnka unosi się dym, a po podniesieniu przykrywki widać było, że olej się po prostu palił. Nie chcąc wołać rodziców postanowiłem sam ugasić pożar. Nabrałem kubek wody i wlałem go w rozpalony ogień. Słup ognia (tak, też się zdziwiłem) osmalił sufit, odkształcił pojemniki, a drzwi, które z zasady się nie domykały (były wstawione na czas remontu), wpasowały się idealnie we framugę.

• Będąc małym chłopcem (10 lat) miałem bardzo „upierdliwego" sąsiada. Pewnego razu postanowiliśmy się na nim odegrać za nieprzychylność w trakcie naszych zabaw na jego podwórku (zabawy typu: komandosi, wojna itp., itd.). Wdrożyliśmy w życie następujący plan: do papierowej szarej torby typu „amerykańskie zakupy" nazbieraliśmy bliżej nieokreśloną ilość psich, ludzkich i w ogóle jakichkolwiek :) odchodów (około 1 objętości worka). Taki pięknie zapakowany prezencik kładzie się prześladującemu nas sąsiadowi na wycieraczce i PODPALA, jednocześnie dzwoniąc do jego drzwi. Nie zdajecie sobie sprawy, jak wygląda facet usiłujący to zagasić, skacząc po tym w papciach z dziwnym wyrazem twarzy po zgaszeniu torby, gdy cały jest obryzgany „kupkami" zresztą razem ze swoim przedpokojem i klatką schodową na jego piętrze. Zemsta była diabelska, a zabawa przednia.

• Dawno, dawno temu dowiedziałem się, że benzyna się nie pali, a że palą się jej opary. Więc wpadł mi do głowy pomysł, że jakby zrobić to bardzo szybko, można by zgasić zapaloną zapałkę w benzynie. Co najciekawsze, do tej próby udało mi się zaangażować własnego ojca. Tak więc przynieśliśmy słoik benzyny do kuchni, nalaliśmy na spodek odrobinę i staraliśmy się przeprowadzić eksperyment. Z powodu, że głębokość spodka była za mała, a średnica za duża, jak łatwo się domyślić, benzyna zaczęła się gwałtownie utleniać. Żeby było mało, zajął się także słoik z benzyną. W tym napływie emocji któryś z nas trącił słoik. Co było dalej, łatwo się domyślić. Cała kuchnia stanęła w płomieniach. W tym momencie do akcji wkroczyła moja mama będąca w 9 miesiącu ciąży. Wparowała do kuchni z balią pełną wody. Było jeszcze gorzej. W końcu ogień samoczynnie wygasł, ja zabrałem się za wietrzenie i sprzątanie, a ojciec zawiózł matkę na porodówkę. Od tej nocy mam siostrę.

• Mój brat, jak był mały, jadł wszystko, co się napatoczyło (suchy makaron, mąka, suche płatki etc.). Ale największym jego „osiągnięciem" było zjedzenie pudełka kredek świecowych. ;) Wyobraźcie sobie minę naszej mamuśki, jak zobaczyła kupkę. Kolorowa jak tęcza. :)))))

Książeczki dla dzieci...

które nie ukazały się w druku

Poniżej przedstawiamy listę książek, których żadne dziecko nie chciałoby dostać lub żaden dorosły nigdy by nie kupił dziecku.

Wszystkie koty idą do piekła
O chłopcu, który umarł po zjedzeniu szpinaku
Nowa żona tatusia zwana Robertem
Zabawne czteroliterowe słowa, które powinieneś znać i używać
Młotek, śrubokręt, nożyczki, czyli i ty to potrafisz
Jak jeździć autostopem – poradnik dla dzieci
Ciekawski Jasio poznaje płot pod napięciem
Nauka latania dla zwierząt domowych
Po czym poznać, że jesteś adoptowany?
Ilustrowany atlas anatomiczny z kolorowanką
Obcy panowie mają najlepsze cukierki
Jak płacząc i rzucając się na ziemię postawić na swoim
Dzyń-dzyń, oto chomik – i inne zabawy z mikrofalówką
Jajka i papier toaletowy – czyli jak tanio udekorować szkołę
O chłopcu, któremu spełniały się złe sny
Gdzie i po co mama i tata chowają zabawne rzeczy
Dlaczego widelec i gniazdko elektryczne nie mogą się zaprzyjaźnić
Jak zakopać się na głębokość 1 metra

Marek Lenc

Marek Lenc

KLUCZ DO ŚWIATA SAMOCHODÓW

Co miesiąc: samochody seryjne, tuning, 4x4, fascynacje, sport.

Zawarte tu opinie są tylko i wyłącznie poglądami autora tekstu i nie wyrażają oficjalnego stanowiska CDA.

KHEDRON (KHEDRON@OP.PL) | BUDUJEMY KOMPUTER ZA ROZSĄDNĄ CENĘ

Wiele e-maili, które od was dostaję, świadczy o tym, że mimo dwuletniej już znajomości z NDSN wielu czytelników wciąż liczy na prawdziwy cud. Niestety muszę zniszczyć te nadzieje – nie da się zbudować „rozsądnego" komputera dla gracza za 1000 zł. Dzisiejszy odcinek pomoże odpowiedzieć na pytanie: jakie jest finansowe minimum, aby komputer nadawał się nie tylko do edycji dokumentów, przeglądania obrazków i gry w pasjansa.

NIE DAJ SIĘ NABRAĆ

Nawet tutaj nie ma prostej odpowiedzi. Przede wszystkim musimy zdecydować, czy zakupiony właśnie komputer ma nam wystarczyć na – powiedzmy – dwa lata czy też będzie to tylko początek drogi do wydawania coraz wyższych sum na kolejne, nie zawsze sensowne upgrade'y co parę miesięcy. Od odpowiedzi zależy, czy uzyskamy znośny komputer, czy też urządzenie tak samo lub nawet mniej wydajne, ale o kilkaset złotych droższe. O ile w pierwszym przypadku kupno podzespołów i budowa komputera są jak najbardziej uzasadnione, w drugim bez względu na ustaloną konfigurację i tak w końcu okaże się, że można było zrobić to lepiej.

Obudowa

Szkieletem komputera jest oczywiście obudowa. Przy ograniczonym budżecie nie można sobie pozwolić na wydziwianie pod tym względem. Kupujemy jakąkolwiek znośną obudowę, zwracając uwagę na wykonanie i miejsce na dodatkowe wentylatory. **Koszt około 40-50 zł.** Potrzebujemy jeszcze zasilacza. Może to być **Modecom ATX-350GTF za 95 zł** lub, dla rozrzutnych, kosztujący **145 zł Chiefftec HPC-360-302DF**. Kupno kompletnej obudowy z zasilaczem oczywiście nie wchodzi w grę – jej koszt będzie zbyt duży, przy czym wcale nie uzyskamy lepszej podstawy do budowy komputera. No i będziemy skazani na taki zasilacz, jaki wstawił producent.

Procesory

Następnie musimy zdecydować o wyborze procesora. I to jest chyba najtrudniejsza i jednocześnie najbardziej brzemienna w skutki decyzja. Obecnie AMD nie ma właściwie do zaoferowania nic ciekawego (z kilkoma wyjątkami) w tym segmencie. Zawsze podobały mi się procesory tej firmy, ale od czasu wprowadzenia Semprona jakoś tracę do niej sympatię. Nie chodzi o to, że Sempron jest procesorem fatalnym, ale po prostu jest w jakiś sposób nieprzekonujący. A wystarczyło pozostawić Athlony XP w spokoju... Dziś dochodzi jeszcze fakt zakończenia produkcji procesorów przeznaczonych dla złącza Socket A. Tak naprawdę ta platforma jest teraz warta zainteresowania z jednego tylko powodu – można jeszcze dostać nowe **Athlony XP Barton 2500+ Mobile w wersji 1.45V**. Taki procesor umieszczony na dobrej płycie i potraktowany wydajnym coolerem daje się wręcz niesamowicie podkręcić – uzyskujemy wówczas najlepszy na rynku stosunek ceny do wydajności. W grach nie będzie on w niczym ustępował PIV 3.2 GHz czy Athlonowi 64 3200+. Niestety rewelacyjne płyty **Epox 8RDA3+** (teraz w wersji Pro) są w praktyce trudno dostępne. Można jednak nadal kupić również bardzo dobre **MSI K7N2 Delta2-L** czy **Asus A7N8X Deluxe**.

Najnowsze CeleronyD to układy znacznie bardziej interesujące od Sempronów. Są to procesory, w przeciwieństwie do poprzedników, bardzo udane – zwiększono prędkość magistrali do 533 MHz i co najważniejsze, ich pamięć podręczna ma teraz 256 KB. Dało to bardzo duży przyrost wydajności, szczególnie w najbardziej interesujących nas grach. Nie ma róży bez kolców – tutaj musimy z kolei zdecydować, **czy kupujemy procesor w wersji dla gniazda S478, czy też S775.** Pierwsze z nich przeznaczone są dla tradycyjnych płyt z AGPx8 i pamięciami DDR, drugie – do płyt z PCI-E i DDR2 (dostępne również DDR). Niestety prócz wyższych kosztów (chociaż ostatnio ta różnica znacznie się zmniejszyła) wraz z S775 dostajemy jeszcze **ogromne prawdopodobieństwo uszkodzenia płyty podczas montażu procesora**, czemu sprzyja fatalna konstrukcja złącza.

Celeron D 2.4G Hz BOX kosztuje 295 zł, Celeron D 2.53 GHz BOX – 325 zł, natomiast Celeron D 325J (2.53 GHz) BOX – 330 zł.

Płyty główne

Podczas poszukiwań płyty z S478 warto zwrócić uwagę na rewelacyjną **MSI 865PE-Neo2 PFS** (wiem, wiem – zaraz będziecie pytali, czy to nie tekst sponsorowany przez MSI – odpowiadam – nie, nic na to nie poradzę, że firma ta robi doskonałe płyty) czy też równie dobrego **Asusa P4P8X**.

Niestety płyty główne ze złączem S775 są jeszcze dość drogie. W zasadzie wybrać powinniście płytę z układem rodziny 915 Intela. Mogą to być **Gigabyte GA-8I915P-Duo** lub **Microstar 915P Combo-FR** za około **400 zł**. Obie pracują podobnie, mają gniazda zarówno dla pamięci DDR, jak i DDR2 i wykazują podobną wydajność. Niestety po tygodniu płyta Gigabyte odmówiła pracy. Nie udało mi się ustalić, czy to wyjątkowy pech, czy raczej norma, zalecałbym w tym przypadku sporo ostrożności i zastanowienia. We wszystkich zestawach zastosowałem tę samą kość pamięci Geil 512 MB DDR400 CL 2.5. Można tu ewentualnie zaoszczędzić 40 zł, kupując pamięć TwinMos. Pomysły w rodzaju 256 MB RAM teraz i dodatkowe 256 RAM później od razu sobie odpuście – w przeciwnym razie gry mogą działać naprawdę fatalnie.

HDD

Każdy komputer musi mieć dysk twardy. Dyski 40 GB czy 5400 obr. nie wchodzą w grę. Pierwsze z powodu pojemności, drugie zaś charakteryzują się kiepską wydajnością. Idealnym rozwiązaniem będzie **Samsung SP0812N – 80 GB, 7200 obr. i 8 MB cache** – zapewni wszystko, czego gracz potrzebuje i to za umiarkowaną cenę.

Napęd optyczny

Innym problemem jest wybór napędu optycznego. Dla minimalistów wystarczy zwykły napęd DVD za niecałe 100 zł. **Warto zastanowić się nad nagrywarką DVD +/-R**, ale wówczas koszt wzrośnie o kolejne 100 zł. Z całą pewnością będzie to jednak bardziej opłacalne, niż kupowanie większego dysku. Nagrywarka daje możliwość gromadzenia ogromnej ilości danych na bardzo tanich płytach DVD. Mimo wszystko 80 GB dysku może się szybko skończyć, jeżeli zaczniecie gromadzić na nim filmy, nagrania i duże ilości wysokiej jakości zdjęć. No, chyba że komputer ma służyć niemal wyłącznie do grania, a archiwizacja danych nie jest brana pod uwagę.

Karta graficzna

Teraz wybór najważniejszy – karta graficzna. **Wszelkie Radeony 9200, 9250, wersje SE 9600 i 9800, GF 4MX/4000 oraz FX nie powinny być brane pod uwagę. Absolutne minimum to Radeon9550 (pamięć 128bit!) i to dobrej firmy**, np. Sapphire lub Gigabyte, z rdzeniem 250 MHz i pamięciami 400 MHz. Karty te można zazwyczaj doskonale podkręcić. Osiągnięcie prędkości 400 MHz dla układu głównego i 500 MHz dla pamięci jest w ich przypadku w zasadzie standardem. Sprawia to, że za cenę 250 zł otrzymujemy całkiem wydajne urządzenie. Niestety posiadacze płyt z PCI-E nie mogą skorzystać z takiej możliwości.

Bardziej zasobni gracze mogą kupić **Radeona9600Pro** lub **XT**. Jeżeli dobrze poszukacie, znajdziecie te karty już za 400 zł. Ich odpowiednikiem dla PCI-E jest seria **X600**. Nie można się jednak oszukiwać – jeżeli chcemy grać w najnowsze tytuły i z wyższym poziomem detali, wymienione wcześniej urządzenia nie wystarczą. W takim przypadku istnieje tylko jedna karta zdolna do poradzenia sobie z obróbką odpowiedniej ilości danych – **GF6600**. Na szczęście ostatnio staniały i teraz możemy się stać właścicielem **ośmiopotokowego GeForce'a dobrej firmy (Leadtek, Gigabyte) już za około 500 zł.**

Składamy klocki

No dobra – jak to mawiał kolega w przedszkolu – klocki już mamy, i co teraz? Elementy nie wystarczą, trzeba jeszcze skomponować z nich optymalny zestaw cały czas pamiętając, że najważniejsze kryteria to cena i wydajność. Wspólne dla wszystkich zestawów będą dysk twardy (Samsung (240 zł), stacja dyskietek (jak najtańsza – 40zł), pamięć (Geil 230 zł), zasilacz (Modecom – 95 zł) i obudowa za 50 zł. W sumie daje to 655 zł.

Jeżeli zdecydujemy się na procesor Barton Mobile za 350 zł i płytę MSI (245 zł), będziemy musieli dokupić jeszcze jakiś wy-

dajny cooler. Niestety wadą tych procesorów jest to, że występują wyłącznie w wersji OEM, z roczną gwarancją i bez wentylatora. Najtańszy z Gigabyte'ów to wydatek około 75 zł. W sumie ta platforma będzie kosztowała aż 670 zł.

CeleronD 2.53 i płyta MSI 865PE-Neo2 PFS kosztują razem 610 zł, ale tutaj nie musimy już dokupować coolera i mamy trzyletnią gwarancję na procesor. Celeron D J kosztuje tyle, co jego odpowiednik dla S478, ale dobra płyta główna dla tego procesora to niestety wydatek około 400 zł. Częściowo zrekompensuje to nieco niższa cena karty graficznej, w przypadku gdy zdecydujemy się na GF 6600.

Zestawy, które otrzymujemy początkowo, nie porażają wydajnością. Wprawdzie na GF6600 da się grać w większość nawet świeższych tytułów, ale o wyższych szczegółach nie ma co marzyć. Standardowo ustawiony R9550 to karta o bardzo kiepskiej wydajności, wystarczającej najwyżej do gier sprzed dwóch, trzech lat.

Sytuacja zmienia się diametralnie po wykorzystaniu rezerw drzemiących w poszczególnych podzespołach. Niepozorny R9550 niemal dorównuje wydajnością R9600Pro, natomiast GF6600 dogania droższego o 50 procent 6600GT. Jeżeli w dodatku jako platformy użyjemy podkręconego Bartona Mobile, otrzymamy komputer, który bez problemu poradzi sobie nawet w nowych grach, takich jak FarCry czy Doom 3.

Podzespoły wspólne dla wszystkich platform

(ceny podzespołów należy traktowa orientacyjnie i pamiętać, że mogą one ulec zmianie dosłownie z dnia na dzień.)

HDD – Samsung SP0812N .... 240 zł
DVD – LG 16/48 .... 85 zł
FDD – .... 40 zł
RAM – Geil DDR 512MB 400MHz CL2.5 .... 230 zł
Obudowa .... 50 zł
Zasilacz – Modecom ATX-350GTF .... 95 zł

Razem .... 740 zł

KG 5 Leadtek PX6600-TD BOX (GF6600) – 490 zł

	KG1	KG2	KG3	KG4	KG5
Z1					
Wydajność	30	50	70	-	-
WydajnośćOC	55	60	110	-	-
Cena	1650	1800	1930	-	-
Opłacalność	333	333	560	-	-
Z2					
Wydajność	25	45	65	-	-
WydajnośćOC	50	55	100	-	-
Cena	1590	1740	1870	-	-
Opłacalność	314	316	534	-	-
Z3					
Wydajność	-	-	-	45	65
WydajnośćOC	-	-	-	55	100
Cena	-	-	-	1830	1960
Opłacalność	-	-	-	300	510

2000 za blaszaka

Przyznam, że sam byłem zaskoczony po podsumowaniu wyników dzisiejszego testu. Okazało się, że jeżeli wykorzystamy możliwości overlockingu tkwiące w podzespołach komputera, **można już za niespełna 2000 zł zbudować zupełnie przyzwoitego blaszaka**, pozwalającego na zabawę bardzo wymagającymi aplikacjami. Jest to w największym stopniu zasługa „podkręcalności" GF6600. Karta ta działała stabilnie na standardowym chłodzeniu i przy ustawieniach 580 MHz dla rdzenia i 710 MHz dla pamięci. W tym teście nie ma przegranych, dlatego brak w tabeli czerwonych pól.

Dla kogoś, kto składa komputer, a następnie korzysta z niego bez zmian przez najbliższe lata aż do kupna kolejnego nowego peceta, **najlepszym wyborem będzie platforma z Bartonem Mobile. Pozostali powinni wybrać Celerona D w wersji S775 i co za tym idzie – kartę graficzną z PCI-E.** Mimo nieco gorszego wyniku opłacalności zakupu, będzie to najprawdopodobniej zestaw bardziej „rozwojowy" w przyszłości. Gdybyście zastanawiali się, jak jeszcze bardziej rozbudować ukazane wyżej zestawy komputerowe, radziłbym raczej dokupienie dodatkowych 512 MB RAM niż większego dysku czy droższego procesora.

	Zestaw1	Zestaw2	Zestaw3
Płyta	MSI K7N2 Delta2L 245 zł	MSI 865PE-Neo2 PFS 285 zł	MSI 915P Combo-FR 400 zł
Procesor	AMD Barton Mobile 350 zł	Celeron D 2.53 GHz 325 zł (BOX)	Celeron D J 2.53 GHz 330 zł (BOX)
Cooler	Gigabyte PCU-21FD 75 zł	(w zestawie)	(w zestawie)
Razem	670 zł	610 zł	730 zł

Karty graficzne

AGP

KG 1 Sapphire Radeon 9550 BOX – 240 zł
KG 2 HIS Radeon 9600Pro BOX – 390 zł
KG 3 Leadtek A6600-TD BOX (GF6600) – 520 zł

PCI-E

KG 4 Gigabyte Radeon X600Pro (400/600) – 360 zł

Mam nadzieję, że dzisiejsze NDSN pozwoli na zakup dobrego komputera nawet tym graczom, którzy nie dysponują ogromnym zasobem gotówki.

Jak zawsze czekam na wasze spostrzeżenia i uwagi po lekturze tego działu. To wszystko na dziś i do zobaczenia za miesiąc. **[CDA]**

Disney INTERACTIVE

Konkurs SMS CD-Action Dzieciom!

Do wygrania 40 gier z ulubionymi postaciami Disneya!

10 GIER INIEMAMOCNI
Ratowanie świata - oto zadanie godne superbohatera! Razem z Iniemamocnymi gracz staje do walki ze złem, walczy z wrogiem uzbrojonym po zęby, ściga się z zawrotną prędkością, wykorzystując unikalne zdolności superbohaterów. To misja dla prawdziwego twardziela!

15 GIER MÓJ BRAT NIEDŹWIEDŹ- DISNEY KLASYKA
Gracz wciela się w rolę zamienionego w niedźwiedzia Indianina Kenai. By odzyskać ludzką postać musi dotrzeć do magicznego miejsca. W tej wesołej podróży będzie mu towarzyszyć Koda - mały wesoły niedźwiadek.

15 GIER KRÓL LEW- DISNEY KLASYKA
Panowanie nikczemnego Blizny skończyło się i zwierzęta, które uciekły przed hienami mogą już wrócić do domu. Zadaniem gracza jest odszukanie 7 zwierząt i namówienie ich (każdego w inny sposób), by wróciły do królestwa Simby.

ABY JE WYGRAĆ ODPOWIEDZ NA PYTANIE KONKURSOWE:

ŻONA PANA INIEMAMOCNEGO TO:
A. KRYSTYNA
B. ELASTYNA
C. KOLASTYNA

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.DY.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) I wyślij smsem pod numer 7164!

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 7 czerwca 2005r.

© Disney © Disney/Pixar © THQ

Więcej informacji o grach Disneya znajdziesz na www.dzieci.cdprojekt.info/Disney

SLIP | POGRZEBIEMY W BEBECHACH...

B14CK ZONE

BZ to pomysł nowego działu zahaczającego nieco o tematykę hakingu, bezpieczeństwa i funkcjonowania sieci oraz systemów informatycznych. Czy dział ten umrze szybciej, niż się narodził czy na dłużej zagości na łamach CDA, będzie zależeć tylko i wyłącznie od was.

Chcielibyście przeczytać o tym, jak hakować strony WWW, jak włamywać się na inne komputery? Jeśli tak, muszę was rozczarować. Z tej rubryki **NIE** dowiecie się, jak tego dokonać. Ale za to nauczycie się wielu pożytecznych rzeczy...

POP3

Jeśli wyrażenie POP3 jest wam znane, nie jest źle. W przeciwnym razie odsyłam do tabelki. W chwili obecnej najważniejszym dla nas faktem jest to, **że łącząc się z serwerem POP3 możemy przejrzeć naszą pocztę, a także skasować wybrane e-maile**. Jak wiadomo, dziś nawet darmowe skrzynki pocztowe przytłaczają nas pojemnością. Jednak to, co dla jednych jest plusem, innym może przeszkadzać. Wyobraźmy sobie, że korzystamy z modemu i jakiś żartowniś podesłał nam e-mail z kilkudziesięciomegabajtowym załącznikiem. Klops? Niekoniecznie.

Zanim przystąpisz do zabawy, **musisz znać adres serwera POP3 dla twojej internetowej skrzynki pocztowej** (patrz stosowna ramka). Bogatszy w tę wiedzę możesz już odpalić telnet i zalogować się. W tym celu pacnij start (oczywiście zakładam, że jako rasowy haker używasz systemu firmy małymiękki :)), następnie uruchom i wpisz:

```
telnet serwer.pop3.pl 110
```

Zastępując serwer.pop3.pl odpowiednim adresem serwera POP3. Gdyby cię to interesowało, informuję, że liczba 110 oznacza port, na którym działa serwer. Co dalej? Oczywiście naciskamy Enter. :]

Jeśli wszystko zaskoczy, serwer przywita nas jakimś mniej lub bardziej wyszukanym komunikatem, pojawi się migający kursor – i to tyle. :) Serwery POP3 do zbyt towarzyskich nie należą, toteż będą nas ignorować, dopóki nie zwrócimy na siebie uwagi, a robimy to logując się przy użyciu poleceń USER i PASS. Mniej więcej powinno wyglądać to tak:

```
USER beginer
PASS lamerskiehaslo
```

Oczywiście zamiast beginer musisz wstawić własny login (to, co macie przed @, jak by ktoś nie wiedział) ;), a zamiast lamerskiehasło – hasło do waszego konta e-mail. Konieczność zatwierdzenia każdego z poleceń przez naciśnięcie klawisza Enter jest raczej oczywista, więc umówmy się, że od teraz nie będę wam o tym przypominał. Każde z tych poleceń powinno sprowokować stosowną odpowiedź serwera. To, czy będzie ona pozytywna, czy negatywna – zależy od tego, czy logujecie się na własną skrzynkę, czy też próbujecie się włamać na skrzynkę znajomego. Serwer, na który logowałem się w trakcie pisania tego artykułu, przywitał mnie ostatecznie zwrotem **„+OK I'm ready to serve you, Master"**. :]

POP3 – cóż to takiego?

POP3 to standard przechowywania wiadomości elektronicznych na serwerze pocztowym do momentu pobrania ich przez właściciela skrzynki. Kiedy mówimy „serwer POP3", mamy właśnie na myśli serwer przechowujący nasze e-maile. To właśnie z nim łączymy się każdorazowo, gdy odbieramy pocztę.

•Skąd wziąć adres serwera POP3?
Aby się dowiedzieć, jaki jest adres naszego serwera POP3, z reguły wystarczy zajrzeć do działu pomocy lub FAQ-u stosownego serwisu, w którym mamy założoną skrzynkę pocztową czy też strony usługodawcy. Jeśli mamy skonfigurowany program pocztowy, wystarczy spojrzeć do konfiguracji konta, w której to musi być podany prawidłowy adres POP3, zakładając oczywiście, że konfiguracja jest poprawna, czyli że możemy przy użyciu owego programu odbierać e-maile z danego konta.

Co możemy teraz zrobić? Możemy niby użyć polecenia... **HELP**. Teoria głosi, że powinno ono spowodować wyświetlenie listy dostępnych poleceń. Mój serwer zamiast tego wyświetlił komunikat o błędzie i stwierdził, że „nie jest do końca pewien, o co mi chodzi". Za to ja nie jestem do końca pewien, czemu nie chciał udzielić mi pomocy. Ale spokojnie, mimo to damy sobie radę. Dzięki poleceniu **STAT** obejrzeć możemy statystyki swojej skrzynki (liczbę wiadomości i ich łączną wielkość – tu uwaga, załączniki liczone są często jako oddzielne wiadomości, mimo że w rzeczywistości nimi nie są). Z kolei polecenie **LIST** wyświetli nam listę wszystkich wiadomości, podając przy tym ich wielkość, czyli coś w rodzaju:

```
1 2034
2 5898
3 20045602
4 23045
```

Aby wyświetlić konkretną wiadomość, wpisujemy:

```
RETR 1
```

Gdzie 1 to numer wiadomości, którą chcemy wyświetlić. Jeśli e-mail jest przeraźliwie długi, a my chcemy jedynie sprawdzić, kto nam go podesłał, możemy wstukać:

```
TOP 1 3
```

W tym przypadku cyfra 1, tak jak i poprzednio, oznacza numer wiadomości, a cyfra 3 – liczbę wierszy wiadomości, które mają zostać wyświetlone. Czyli **w efekcie wyświetlony zostanie nagłówek i trzy pierwsze linie wiadomości oznaczonej numerem 1.**

Jeśli dostaliśmy na skrzynkę jakąś bezużyteczną cegłę (albo nawet pustak), możemy ją skasować wpisując:

```
DELE 3
```

Gdzie 3 to oczywiście numer wiadomości, którą chcemy usunąć.

Gdy przypadkiem okaże się, że skasowaliśmy nie to, co trzeba, uratować może nas polecenie **RSET**, które to odwołuje wszystko, co namieszaliśmy od momentu zalogowania się, czyli przywraca skrzynkę do stanu sprzed ostatniego logowania.

Prawda, że proste? I po co komu program pocztowy? :] Pewnie odpowiecie, że do wysyłania e-maili, ale te da się wysyłać w bardzo podobny sposób, tyle że pokazanie wam, jak tego dokonać, byłoby dość nieodpowiedzialne. Dlaczego? O tym być może już niebawem...

Tymczasem wypada nam się pożegnać. Najpierw pożegnajmy się z serwerem POP3, wydając polecenie **QUIT**. W ten sposób w elegancki sposób kończymy pracę. A teraz ja żegnam się z wami, choć mam nadzieję, że nie na długo. :] CU! **|CDA|**

Nic o hakingu - ale dużo o wszystkim innym!

B14CK ZONE

MTV
MUSIC TELEVISION®
TO WSZYSTKO NASZA WINA
FREAKY FRIDAY
22:00-02:00
Ściągnij "gatki" i zapewnij sobie powodzenie!
Aby mieć dzwonki MTV: mono - SMS na nr 7128 o treści: mtvmono gatki,poli - SMS na nr 7928 o treści: mtvpoli gatki. Cena dzwonka mono: 2,44 PLN (2 PLN netto), cena dzwonka poli: 10,98 PLN (9 PLN netto). Era, Plus, Idea, Heyah, Sami Swoi.
Więcej na www.mtv.pl/dzwonkiiikonki
OBCINAJ PAZNOKCIE

- KODAK ULTRA ZOOM
- AMD ATHLON 64 X2
- ICEMAT SIBERIA
- ASUS P5WD2 PREMIUM
- KINGSTON HYPERX DDR2 PC2-6000
- TRUST BATTERY POWER TESTER
- PANASONIC MP120V
- SAMSUNG HD040GJ
- LOGITECH MM22
- EPSON ACULASER C1100

Jednorazówka Kodaka

Firma Eastman Kodak wprowadzi na rynek jednorazowy aparat Kodak Ultra Zoom, pierwszy na świecie aparat jednorazowego użytku z zoomem i lampą błyskową. Ostatnie badania przeprowadzone przez Kodaka wykazały, że klienci postrzegają zoom jako kluczową funkcję niezbędną w aparacie jednorazowym... Kodak Ultra Zoom powiększa przedmioty o 35%. Sugerowana cena detaliczna aparatu w Polsce waha się między 39,99 a 44,99 zł. W Europie produkt pojawi się w drugim kwartale 2005 roku.

www.kodak.pl

Szepcząca skała

Komputronik wprowadził do sprzedaży najnowszy wentylator Spire dla procesorów AMD. Spire WhisperRock V SPA04B4-U to – według dystrybutora – propozycja dla użytkowników ceniących sobie ciszę. Konstrukcja ta jest przystosowana do gniazda Socket A. Jej głośność to zaledwie 19 dBA. Aluminiowo-miedziany radiator ma wymiary 80 × 80 × 44 mm. Maksymalna prędkość obrotowa wiatraczka to 2300 obrotów na minutę. Całość objęta jest 36-miesięczną gwarancją. Cena detaliczna urządzenia to 45 zł.

www.komputronik.pl

2 rdzenie AMD

21 kwietnia AMD oficjalnie zaprezentowało dwurdzeniowe procesory przeznaczone do serwerów i komputerów biurkowych, jak również laptopów. Pierwszym z nowej serii jest AMD Opteron 800 przeznaczony dla serwerów. Układy z serii 200 powinny ujrzeć światło dzienne pod koniec maja. Dla komputerów biurkowych przewidziano serię AMD Athlon 64 X2 Dual-Core. Jak donosi producent, wydajność nowego rozwiązania jest do 90% większa niż pojedynczego procesora o podobnej szybkości działania. Mam nadzieję, że uda nam się ściągnąć jedno z tych urządzeń do testów.

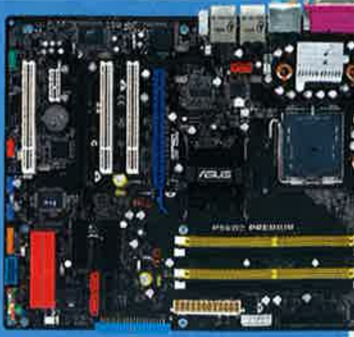
www.amd.pl

TV i LCD

Telewizor LCD ProLite C300WT to połączenie niezłych parametrów technicznych i efektownej stylistyki. ProLite C300WT oferuje możliwość oglądania telewizji, wyświetlania obrazu z DVD lub grania w gry wideo. Na ekranie o przekątnej 30" wszystko prezentuje się znacznie lepiej niż na 15 czy 17 calach. Wysokie wartości kontrastu (500:1) i jasności (500 cd/m2), szybki czas reakcji matrycy (16 ms) oraz szerokie kąty widzenia (170°) gwarantują dobrą jakość obrazu, nawet jeśli jest on oglądany pod dużym kątem. Sugerowana cena detaliczna brutto dla klientów końcowych wynosi – hm... 5999 złotych.

www.iiyama.pl

Płyta na dwa rdzenie...



Firma ASUS wprowadza do oferty płytę główną P5WD2 Premium, wykorzystującą najnowszy chipset Intel 955X. Poza obsługą nowych dwurdzeniowych procesorów, płyta oferuje szereg unikatowych rozwiązań, objętych wspólną nazwą AI Life. Znalazły się wśród nich technologie WiFi-TV, Stack Cool 2 i AI Quiet. Dzięki dołączonej karcie WiFi-TV płyta ASUS P5WD2 Premium pozwala na uwolnienie się od ograniczeń związanych z koniecznością używania przewodów do przesyłania sygnału wideo z karty graficznej do telewizora. Funkcje tunera TV/FM umożliwiają ponadto nagrywanie ulubionych programów TV czy słuchanie audycji radiowych za pomocą komputera. Co istotne – możliwy jest odbiór zarówno sygnału analogowego, jak i cyfrowego (w standardzie DVB-T). AI Quiet dynamicznie dopasowuje prędkość obrotową wiatraczków do aktualnego obciążenia systemu, dzięki czemu działają one z pełną prędkością wyłącznie wtedy, kiedy jest to naprawdę konieczne. Stack Cool 2 to już druga generacja innowacyjnej technologii firmy ASUS. Specjalnie zaprojektowana płytka PCB, umieszczona na spodniej stronie płyty, pozwala na skuteczne rozpraszanie ciepła generowanego przez układy zasilające i kondensatory wokół gniazda procesora.

pl.asus.com

SHORTY

CANONada

Canon zaprezentował cyfrowy aparat PowerShot S2 IS wyposażony w dwunastokrotny zoom i matrycę 5 mln pikseli. Urządzenie wyposażono w stabilizator obrazu [IS], świetny obiektyw i opcję nagrywania filmów ze stereofonicznym dźwiękiem trwających do 60 minut. W aparacie wykorzystano procesor DIGIC II, który stosowany jest w profesjonalnych lustrzankach Canona serii D. Umożliwia on fotografowanie z szybkością do 2,4 klatek na sekundę i dwukrotnie skraca czas ustawiania ostrości. Czas, jaki upływa od włączenia aparatu do jego pełnej gotowości, jest teraz również dwa razy krótszy niż w poprzednim modelu. Procesor DIGIC II pozwala również na wybór jednego spośród 18 trybów fotografowania (najkrótszy czas otwarcia migawki wynosi teraz 1/3200 s). Dodatkowo mamy teraz możliwość fotografowania z pełną rozdzielczością podczas filmowania sekwencji wideo. Za szybkie przesyłanie zdjęć do komputera lub drukarki odpowiada port USB 2.0.

www.canon.pl

DDR2 750 MHz

Firma Kingston Technology poinformowała o wprowadzeniu na rynek pamięci HyperX DDR2 750 MHz (PC2-6000). Dostawy nowych pamięci rozpoczną się natychmiast, jednak w początkowym okresie ich liczba będzie ograniczona. Pamięci Kingston HyperX DDR2 750 MHz, w pełni zgodne ze specyfikacją PC2-6000, dostępne są w formie niebuforowanych modułów DIMM o pojemności 256 MB, 512 MB i 1 GB. W stosunku do standardowych modułów DDR nowe pamięci HyperX DDR2 PC2-6000 cechuje znacznie wyższa wydajność, zwiększona przepustowość, obniżone o ok. 50 proc. zużycie energii oraz lepsza wydajność termiczna.

www.kingston.com/europe

Artystyczne płytki

W grudniu 2004 DataWrite ogłosiło konkurs wspierający młodych artystów – studentów sztuki. Poproszeni zostali o przedstawienie oryginalnych, stylowych projektów nadruków na

Syberia...

Miło nam poinformować, że Icemat znacząco (o 30%) obniża cenę słuchawek z mikrofonem Siberia. Cena detaliczna brutto wynosi obecnie 209 zł względem poprzednich 299 zł. Do sprzedaży wchodzi również nowa wersja tych słuchawek w kolorze czarnym. Urządzenie Siberia to wysokiej jakości słuchawki Hi-Fi wyposażone w mikrofon. Mogą być używane do gier, słuchania muzyki lub rozmów telefonicznych z wykorzystaniem komputera (VoIP). Na przewodzie umieszczono praktyczny potencjometr do regulacji głośności. W zestawie znajduje się także bardzo czuły mikrofon na dołączanym kablu o długości 1 m. Słuchawki Icemat Siberia mają otwartą budowę, dzięki czemu użytkownik otrzymuje efekt dźwięku przestrzennego. Natomiast dzięki unikatowej konstrukcji słuchawki same dopasowują się do kształtu głowy.

www.mmv.pl
team-Pentagram.pl

Maniacy?

Obudowa przypominająca kokpit myśliwca oraz dwa monitory spełniające rolę okien, przez które widać świat, to niemal karkołomny projekt wielbicieli gry Flight Simulator firmy Microsoft.

www.stealth.cableorganizer.com

Pogo

Pogo EZPower to pilot uniwersalny, którym można sterować niemal dowolnym urządzeniem w domu (TV, wideo, radio, wieża, tuner SAT). Urządzenie nie ma wymiennych akumulatorów, a wewnętrznych nie ładuje się w tradycyjny sposób. W dolnej części pilot ma wbudowane pokrętło, dzięki któremu po 30-krotnym jego przekręceniu urządzenie działa przez około tydzień. Później wystarczy powtórzyć procedurę i cieszyć się tanim uniwersalnym sterowaniem.

www.pogoproducts.com

Sprawdź baterie

Trust Battery Power Tester PW-2050 umożliwia szybkie sprawdzenie zasobu energii każdego popularnego typu baterii. Po umieszczeniu baterii w testerze trzy kontrolki wskazują w ciągu sekundy, czy bateria jest wyczerpana, naładowana do połowy czy całkowicie. Sprawdzić można najbardziej popularne typy baterii, tzn. NiMH, NiCd, alkaliczne i litowe. Tester obsługuje różne ich typy: AA, AAA, C, D, N i 9V. Sugerowana cena detaliczna urządzenia to 29,90 zł.

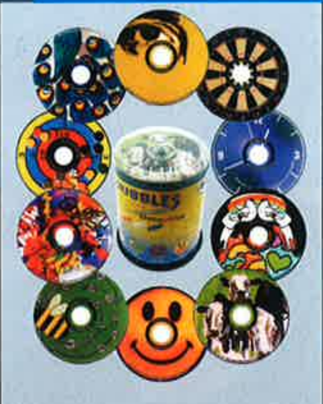
www.trust.com/14418

MP3ki od Panasonica

Panasonic poinformował o wprowadzeniu na polski rynek dwóch nowych serii cyfrowych odtwarzaczy audio: serii MP100 i MP700. Obie linie urządzeń oferowane będą w wersjach z 256 MB i 512 MB pamięci. Urządzenia są wielkości męskiego zegarka, wyróżniają się atrakcyjnym i nowatorskim wzornictwem. Modele SV-MP710V i SV-MP720V należą do najmniejszych odtwarzaczy MP3 na rynku. Obydwie serie odtwarzaczy MP3 Panasonic wyposażył w 4-wierszowy wyświetlacz LCD. Szybkie złącze USB 2.0 pozwala łatwo wybierać do odtwarzania pliki MP3 lub WMA metodą drag & drop. W modelach SV-MP710V i SV-MP720V dodatkowo poprawia ją system D.sound, który składa się ze wzmacniacza cyfrowego, cyfrowego korektora dźwięku, systemu wzmacniającego niskie tony S-XBS oraz specjalnie dobranych słuchawek. Modele SV-MP110V i SV-MP120V są zasilane z prostych baterii alkalicznych typu AAA, natomiast modele SV-MP710V i SV-MP720V wyposażono w akumulator Ni-MH, który można ładować przez złącze USB. Wszystkie urządzenia mają sześć ustawień korektora dźwięku i są zgodne z systemem DRM.

www.panasonic.com.pl

SHORTY



płytki DataWriteCD/DVD, które będą sprzedawana nie tylko w Europie, ale i na całym świecie. Spośród bardzo wielu projektów wybrano kilka tych najbardziej zjawiskowych – i w ten sposób powstała pierwsza kolekcjonerska seria DataWrite Scribbles Designer Discs CD.

www.discs.co.uk
www.e-netdistribution.co.uk

Dane na Samsungu

Samsung kontynuuje wprowadzanie na rynek zaawansowanych technologicznie twardych dysków (obsługujących Serial ATA II – 3 Gb/s z funkcją NCQ). Dyski z serii P80SD charakteryzują się (podobno) dwukrotnie szybszym transferem i dostępem do danych niż te obsługujące Serial ATA. W sprzedaży pojawią się urządzenia Samsung o oznaczeniach: HD040GJ (pojemność 40 GB), HD080HJ (pojemność 80 GB), HD120IJ (pojemność 120 GB), HD160JJ (pojemność 160 GB). Obsługują one w pełni interfejs SATA II z szybkością transmisji 3.0 Gbps i są zgodne ze standardem NCQ. Oto niektóre parametry dysków: technologia NCQ (Native Command Queuing), 125 GB na talerz, bufor 8 MB, prędkość 7200 obr./min, interfejs SATA-II (3.0Gbps), transfer do/z bufora: 973 Mbits/s, MTBF 600 000 (liczba godzin bezawaryjnej pracy), system NoiseGuard i SilentSeek. Gwarancja w tym przypadku wynosi 36 miesięcy.

www.samsung.pl

Kolorowy laser

Dość niski koszt wydruku strony, również czarno-białej, sprawia, że następczyni cieszącej się wielkim powodzeniem drukarki Epson AcuLaser C900 jest tańsza w eksploatacji od większości drukarek monochromatycznych. Zastosowano w niej nowy toner Epson AcuBrite, dający żywsze kolory i bogate w szczegóły wydruki. Urządzenie może drukować na papierze o gramaturze nawet 210 g/m2, zaś wśród opcjonalnego wyposażenia znajduje się tu moduł druku dwustronnego czy też dodatkowy podajnik. Także szybkość pracy urządzenia robi wrażenie – pierwsza strona czarno-biała jest gotowa już po 9 sekundach od włączenia urządzenia. Nabywca otrzymuje wraz z drukarką zestaw oprogramowania, który umożliwia łatwe przygotowanie we własnym zakresie profesjonalnych wydruków. Wyposażona w złącza USB Hi-Speed (kompatybilne z USB 2.0) oraz równoległe IEEE 1284 drukarka ta może pracować w dowolnej sieci komputerowej. Epson AcuLaser C1100 dysponuje domyślną rozdzielczością 600 dpi. Technologia Epson RIT (Resolution Improvement Technology) umożliwia zwiększenie rozdzielczości do 2400 dpi. Drukarka będzie dostępna w cenie około 1695 zł, a wersja Epson AcuLaser C1100N (wyposażona w Ethernet 100BaseTx/10BaseT) została wycenio- na na 2177 zł.

www.epson-presse.de/pl

„Papierowy" zegarek

Epson (Seiko) i firma E-Ink stworzyły we współpracy ciekawy rodzaj zegarka naręcznego. Na bazie doświadczeń obydwu firm powstał czasomierz prezentujący dane na wyświetlaczu wykonanym w technologii elektronicznego papieru. Dzięki temu dane mogą zajmować znacznie większą powierzchnię przy zachowaniu bardzo cienkiego profilu zegarka; dodatkowo urządzenie pobiera niewiarygodnie mało energii.

www.eink.com

Lepsze 3D

Firma Samsung Electronics wprowadziła telefony z grami trójwymiarowymi (modele: SPH-G1000, SCH-G100) oraz systemem wibracji (coś na kształt VibrationFeedbacku). Dzięki klawiszowi wielokierunkowemu i specjalnym klawiszom służącym do sterowania gra zbliża się do poziomu charakterystycznego dla konsoli do gier. Telefon zawiera dwa wbudowane głośniki, które zapewniają dźwięk stereofoniczny. Dzięki graficznemu interfejsowi użytkownika można korzystać z gier na ekranie o orientacji poziomej, co zwiększa satysfakcję z gry. G1000 ma konstrukcję z wysuwaną klawiaturą, 2,2-calowy wyświetlacz o 262 000 kolorów oraz 1,3-megapikselowy aparat fotograficzny.

www.samsung.pl

Nie tylko do iPoda

Firma Logitech zaprezentowała niedawno przenośne głośniki mm22, charakteryzujące się wysokiej jakości dźwiękiem za w miarę rozsądną cenę. Głośniki świetnie pasują do nowoczesnego wyglądu popularnego iPoda, ale są też kompatybilne z dowolnymi przenośnymi odtwarzaczami muzycznymi bądź notebookami wyposażonymi w gniazdo 3,5 mm. Zarówno w pracy, jak i na świeżym powietrzu jednoczęściowy system głośników zapewnia wolność słuchania ulubionych kawałków bez zakładania słuchawek oraz możliwość głośnego słuchania muzyki w gronie przyjaciół. Zestaw mm22 będzie dostępny w sugerowanej cenie 79 euro. Głośniki ważą tylko około 360 gramów, łącznie z bateriami, zatem jeśli chciałbyś je zabrać ze sobą, nic prostszego, jak umieścić je w podręcznej walizeczce o rozmiarach zbliżonych do książki (25 x 15 x 5cm).

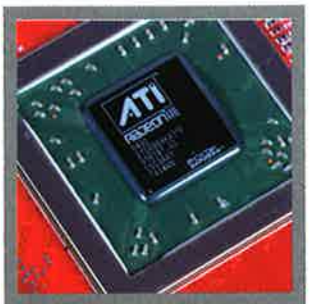
www.logitech-sklep.pl

CENA: 1470 zł
AB S.A.

WWW.AB.PL
WWW.SAPPHIRETECH.COM

MAX I/O | AGP SIĘ NIE PODDAJE

DANE TECHNICZNE
PROCESOR 3D: ATI Radeon X800 XL
PAMIĘĆ: 256 MB GDDR3
ZEGAR GPU/MEMORY: 400/980 MHz
MAGISTRALA: AGP x8
POTOKI RENDERUJĄCE (PIXEL PIPELINES): 16
DOSTĘP DO PAMIĘCI: 256-bitowy
WYJŚCIA DVI: tak
WYJŚCIA WIDEO: tak, ViVo
WEJŚCIA WIDEO: tak, ViVo
OPROGRAMOWANIE: sterowniki + aplikacja Redline, CyberLink PowerDVD 5, gry Splinter Cell: Pandora Tomorrow i Prince of Persia: The Sands of Time
GWARANCJA: 24 miesiące



Sapphire **X800 XL AGP**

W 4 numerze CD-Action tech-NICK opisywał dwie karty graficzne korzystające z mocy układów ATI z serii X8xx. Obydwie przewidziano do zastosowań w najnowszych systemach komputerowych wyposażonych w magistralę PCI Express x16.

Producenci nie zapomnieli o użytkownikach starszej generacji płyt głównych ze złączem AGP. Tym razem możemy wam zaprezentować kartę graficzną z zamontowanym układem **ATI Radeon Sapphire X800 XL**. Część z bardziej zaawansowanych użytkowników zdziwi się zapewne, gdyż układ ten przewidziano tylko i wyłącznie do użytku z magistralą PCI-E. W tym przypadku zastosowano specjalnie opracowany **mostek Rialto**, który konwertuje sygnały w taki sposób, by można było użyć odmiennej platformy sprzętowej (podobnie, lecz w odwrotny sposób, działał mostek HSI w kartach Nvidii).

Karta ma układ charakteryzujący się **16 potokami renderującymi i który jest taktowany zegarem 400 MHz**. Pamięci (256 MB GDDR3) taktowane są częstotliwością **980 MHz**. Obydwie te wartości są identyczne, jak ma to miejsce w przypadku kart z kością X800 XL dla platform PCI-E.

Zastosowanie mostka konwertującego oraz obsadzenie karty na z założenia wolniejszym złączu i co najważniejsze – testowanie na wolniejszym procesorze (IP 3,06 GHz przy 3.4 GHz w wersji EE w zestawie pod PCI-E), musiało wykazać wyraźne różnice w wynikach poszczególnych benchmarków. Mimo to karta poradziła sobie niemal we wszystkich testach i podobnie jak w poprzednim przypadku (PCI-E), jedynie rozdzielczość 1600 x 1200 punktów i 4-krotny antyaliasing oraz 8-krotne filtrowanie anizotropowe sprawiło, że **średni wynik w grze DOOM 3 spadł poniżej 25 klatek na sekundę.** W innych przypadkach kilkadziesiąt klatek na sekundę gwarantowało płynną grę z włączonymi wszystkimi „bajerami". Oczywiście jeśli pamięć operacyjna będzie ograniczona do 256 MB, a procesor będzie wolniejszy niż 1500-2000 MHz, parametry wielu gier (graficzne) trzeba będzie obniżyć do „beznadziejnych" 1280 x 1024 punktów przy słabszym filtrowaniu. Znaczy to ni mniej, ni więcej, że **karta wystarczy na razie do spokojnego i płynnego wyświetlania obrazu nawet na słabszych komputerach.**

Wyjścia telewizyjne ustępują jakością obrazu jedynie tym, jakie można spotkać w kombajnach zwanych All-in-Wonder, w których zastosowano znacznie bardziej zaawansowane układy przetwarzające obraz. Tutaj niewprawne oko nie zauważy większych różnic i granie na dużym ekranie czy oglądanie filmów nie nastręczy trudności.

Dołączona aplikacja **Redline**, pozwala na kontrolowanie wielu parametrów karty graficznej, w tym także na zaawansowane podkręcanie, ma ciekawą funkcję **automatycznego wyszukiwania najwyższego możliwego w danych warunkach zegara, przy którym nie pojawiają się błędy w wyświetlanym obrazie 3D.**

Karta godna jest polecenia **zasobniejszym użytkownikom płyt głównych z magistralą AGP.** |**CDA**|

	Sapphire X800 XL AGP	Sapphire X800 XL AGP	Sapphire X800 XL PCI-E	Sapphire X800 XL PCI-E	Gigabyte X850 XT Platinum	Gigabyte X850 XT Platinum
	4 Antyalias/8 Anizo	Standard	4 Antyalias/8 Anizo	Standard	4 Antyalias/8 Anizo	Standard
3DMark 03	10295	7253	11286	7108	13373	8756
3DMark 05	4732	4236	4959	4055	6129	5117
Codecreatures	5854	4509	6536	4193	7449	5449
X-2 The Threat (1600)	55.428	43.370	62.2t04	45.710	72.583	54.408
UT 2003 (Flyby/Botmatch 1600)	222,34/76,71	190,36/76,27	257,37/94,64	179,97/93,01	281,57/92,83	223,26/91,97
Farcry (1024/1600 Max Detail)	54,78/52,88	52,92/56,75	70,21/69,40	69,73/33,08	69,91/69,74	68,48/37,23
Aquamark 3 (FPS)	59.76	56.17	X	X	X	X
Doom 3 (Med/High/Ultra/Ultra 1600)	72,6/72,4/67,2/45,2	69,2/65,7/53,10/22,7	103,8/98,9/87,4/49,4	91,6/76,7/55,9/23,1	101,2/100,2/96,6/63,0	97,1/88,8/73,5/39,3
The Project (Crytek)	43.64	38.48	*	*	*	*

X - Testu nie udało się uruchomić * - Testu nie wykonywano

Sapphire X800 XL AGP

8 5 5

+ wysoka wydajność
+ niezbyt głośny system chłodzenia
– cena wyraźnie wyższa od odpowiednika dla magistrali PCI-E

www.sapphiretech.com

POWER DODATKI ECO

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

ZESTAW TESTOWY: Płyta – ASUS P4C800 Deluxe, Procesor – Intel Pentium 4 3,06 GHz, Pamięci – 2*Kingmax 512MB DDR533, Karta dźwiękowa – Creative Audigy Platinum EX

CENA: 469,00 zł
DOSTARCZYŁ: Lexmark

WWW.LEXMARK.PL

DANE TECHNICZNE
TECHNOLOGIA DRUKU: termiczna atramentowa
6-KOLOROWA DRUKARKA
ATRAMENTOWA: cyjan, magenta, żółty, jasny czarny, jasny cyjan, jasny magenta

DANE TECHNICZNE
MAKSYMALNA SZYBKOŚĆ DRUKU:
TRYB SZYBKI, MONO DO 22 STR./MIN
TRYB SZYBKI, KOLOR DO 15 STR./MIN
ROZDZIELCZOŚĆ DRUKU: mono 2400 x 1200 dpi, kolor 4800 x 1200 dpi
PORTY STANDARDOWE: USB 2.0 Specification Hi-Speed Certified
PICTBRIDGE CERTIFIED USB PORT: tak
CZYTNIK KART: CompactFlash I & II, SmartMedia Card, Sony Memory Stick, Memory Stick Pro, Secure Digital (SD) Card, MultiMediaCard (MMC), Microdrive, xD Card
POZIOM HAŁASU PODCZAS PRACY: 49 dBA
CERTYFIKATY: Energy Star, FCC Class B, UL 60950 3rd Edition, CE Class B, CB IEC 60950 IEC 60825-1, C-tick mark Class B, CCC Class B, CSA, ICES Class B, GS (TÜV), SEMKO
NORMATYWNY CYKL PRACY: 3000 str./miesiąc

Lexmark P915

Skończyły się czasy, gdy z każdym zdjęciem biegaliśmy do pobliskiego fotografa. Z aparatem cyfrowym oraz odpowiednią drukarką gotowe zdjęcie możemy mieć w kilka minut.

Lexmark P915 to typowa drukarka fotograficzna. Wyposażona została w kolorowy wyświetlacz o wielkości **2,5 cala**. Pozwala to na wygodne przeglądanie zdjęć, a dodatkowo spełnia funkcję komunikacyjną z użytkownikiem. Co ważniejsze, **wszystkie komunikaty wyświetlane są po polsku**. Wymieniony przedni panel urządzenia również ma polskie opisy. Obsługa jest dziecinnie prosta (m.in. dzięku zredukowania przycisków sterujących do absolutnego – sensownego – minimum). Jedynym mankamentem, który występuje w czasie nawigowania, jest **przycisk krzyżaka**. Niestety nie zawsze reaguje na nacisk, co jest bardzo denerwujące, gdy przeszukujemy kilkaset zdjęć.

Jak przystało na urządzenie niezależne od komputera, drukarka ma **własny port USB obsługujący technologię PictBridge**. Technologia umożliwia drukowanie zdjęć z aparatu cyfrowego. Dodatkowo z prawej strony umieszczony został multiczytnik kart pamięci, który obsługuje wszystkie najpopularniejsze formaty. Tutaj muszę postawić malutki minus – **po włożeniu karty CF wystaje ona na tyle, że nie pozwala na zamknięcie pokrywki**. Oczywiście nie przeszkadza to w normalnym użytkowaniu drukarki, jednak dość łatwo uszkodzić otwartą klapę.

Druk jest stosunkowo szybki. W czerni Lexmark P915 potrafi wydrukować **22 strony na minutę lub 15 stron w kolorze**. Same zdjęcia mogą być drukowane bez marginesów. Jakość wydruków jest dobra, w niczym nie ustępuje jakości w drukarkach o porównywalnych parametrach.

Urządzenie wyposażone zostało w system **AccuFeed** – jest to technologia obsługi papieru pozwalająca na automatyczne wykrycie rodzaju załadowanego nośnika i dobranie odpowiednich ustawień dla uzyskania najlepszego wydruku.

Nowy produkt Lexmarka zadowoli każdego domowego użytkownika komputera czy też fotografika amatora. Drukarka świetnie się sprawdzi jako zwykłe urządzenie drukujące dokumenty tekstowe, jak również jako urządzenie do druku cyfrowych odbitek. **|CDA|**

Lexmark P915
+ możliwość druku bez udziału komputera
+ kolorowy wyświetlacz
+ intuicyjna obsługa
– przycisk krzyżaka

POWER	DODATKI	ECO
7	2	7

www.lexmark.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

CENA: 1559 zł
DOSTARCZYŁ: MSI Polska

WWW.MSI-POLSKA.PL

MQC | MEGAODTWARZACZ ZA MEGACENĘ

DANE TECHNICZNE
ODTWARZANE FORMATY WIDEO: MPEG4, DivX 3.11/4.X/5.X, Motion JPEG, WMV9
ODTWARZANE FORMATY AUDIO: MP3, WMA V9, WAV
WYŚWIETLANE FORMATY GRAFICZNE: JPEG, GIF, BMP, TIFF
POJEMNOŚĆ: 20 GB
EKRAN: 3,5" z podświetleniem
RADIO: tak, stereo
NAGRYWANIE DŹWIĘKU: tak
DEKODER WIDEO: NTSC/PAL
USB: 2.0
WYMIARY: 119 x 76 x 25 mm
WAGA: 245 g
DŁUGOŚĆ ODTWARZANIA: do 3,5 h wideo, do 8 h audio (2200 mAh)
DODATKOWE: statyw, dodatkowa bateria, futerał, czytnik kart SD, smycz

MSI **Mega View 566**

Zawsze muszą się pojawiać urządzenia, których jedynym zadaniem jest przecieranie szlaków. Czołowym przykładem jest tu Mega View od MSI – rzecz to innowacyjna, choć z punktu widzenia przeciętnego Kowalskiego jeszcze nieco za droga jak na oferowane możliwości.

MV566 to przenośny kombajn multimedialny. Może odtwarzać i zapisywać muzykę, ma radio, jest w stanie wyświetlać zdjęcia, przenosić dane i przede wszystkim odtwarzać filmy zapisane w formacie DivX (niestety bez napisów). Muszę przyznać, że miejsce, w którym testowałem odtwarzacz, było z jednej strony – naturalne, z drugiej – nietypowe. Pociąg pośpieszny PKP relacji Wrocław – Katowice, druga klasa.

Ryzyko mojego posunięcia było oczywiste – mogłem stracić urządzenie, gdyby zawiść któregoś ze współpasażerów przybrała patologiczne formy. Tak się jednak nie stało – **oglądanie filmu na urządzeniu wielkości walkmana wzbudzało raczej ciekawość i nutkę podziwu.** Z żalem stwierdziłem, że choćbym chciał, z nikim nie mogłem podzielić się możliwością przyjemniejszego spędzania czasu podczas wielogodzinnej podróży. O ile słuchanie dźwięku można było jeszcze jakoś załatwić poprzez użycie **wbudowanego głośnika** (nie najgorszego) lub podzielenie się słuchawkami, to już **obraz na ekraniku LCD widoczny był tylko przy patrzeniu na wprost.** Nawet to jednak nie wystarczyło, gdyż intensywne światło słoneczne skutecznie sprawiało, że film był niewyraźny, a oglądanie bardziej męczyło, niż dostarczało rozrywki.

Jednak nawet w optymalnych warunkach MSI MV nie daje doskonałego obrazu. Wygląda tak, jakby widziany był przez rzadką czarną siatkę, co jest szczególnie zauważalne przy jaśniejszych scenach. Po jakimś czasie można się do tego przyzwyczaić, nie wpływa to jednak pozytywnie na jakość odtwarzanych filmów. Wbrew zapewnieniom urządzenie nie radzi sobie też ze wszystkimi kodekami. Przy części filmów nie miałem głosu, inne nie dawały się w ogóle wyświetlić.

MV566 zasilane jest przez baterię, która starcza na **3-6 godzin pracy.** Liczba ta mogłaby się pewnie powiększyć, gdyby nie to, że nawet słuchając muzyki nie ma możliwości wyłączenia dużego i czerpiącego energię kolorowego ekranu. Nie wygląda on źle, ale przy słuchaniu muzyki i tak się w niego nie patrzy. Duży plus należy się MSI za dołączenie drugiej baterii do zestawu, co jest szczególnie przydatne, gdy użytkownik nie ma dostępu do gniazdka przez kilka godzin z rzędu.

Największą zaletą urządzenia jest **możliwość połączenia go z telewizorem.** Dzięki temu służyć ono może jako **stacjonarny odtwarzacz filmów** (obraz i dźwięk jest przesyłany do telewizora), a nawet... **magnetowid!** Zważywszy na niewielkie gabaryty i dużą pojemność MV (20 GB), te ostatnie opcje mogą się często przydać.

MSI Mega View 566 to urządzenie z przyszłością, wyposażone w nowatorskie rozwiązania (choć iRiver wypuścił już jakiś czas temu odtwarzacz pozbawiony wielu wad opisywanego tutaj sprzętu), które będą w ciągu najbliższych miesięcy bardzo taniały (ba! Już potaniały – porównajcie cenę opisywanego kilka miesięcy temu iRivera i MSI MV, 500 zł różnicy!). Wystarczy porównać pierwsze przenośne odtwarzacze mp3 z tymi, które są teraz w sklepach. Brzydkie, z małą pojemnością i niewielkimi możliwościami – a przecież jeszcze dwa lata temu były obiektem pożądania. Taki sam los wróżę przenośnym odtwarzaczom filmów, więc proponuję poczekać jeszcze rok – dwa, aż urządzenia te naprawdę stanieją i przy okazji zyskają jeszcze wiele możliwości. **|CDA|**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER - Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI - Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO - Cena porównana do POWER i DODATKI

▶ CENA: 99 zł
▶ DOSTARCZYŁ: Pronox Technology SA

▶ WWW.PRONOX.COM.PL

▶ DANE TECHNICZNE
PODŁĄCZENIE: USB 1.1
CZYTNIK KART: obsługa 9 standardów
DODATKOWE KLAWISZE: 20 klawiszy multimedialnych
NIEZAWODNOŚĆ ŁĄCZEŃ: 10 milionów uderzeń
KOMPATYBILNOŚĆ: układ klawiszy zgodny z Win ME/2000/XP/2003server
GWARANCJA: 12 miesięcy

Easy **Touch ET-399**

Jeśli korzystamy z aparatu cyfrowego, szybko dochodzimy do wniosku, że przenoszenie danych za pomocą dołączonego doń przewodu jest nieco uciążliwe. Rozwiązaniem jest oczywiście kupno czytnika kart flash. Gorzej, gdy cierpimy przy tym na chroniczny brak portów, miejsca na biurku, no i funduszy.

Sensownym rozwiązaniem tego rodzaju problemów mogą się stać urządzenia wielofunkcyjne. Jednym z nich jest **klawiatura ET-399**.

Na pierwszy rzut oka jest to zwykła klawiatura multimedialna. Układ klawiszy został nieco zmieniony i upodobnił się do niektórych modeli klawiatur Microsoftu czy Creativa. Klawisze są wysokie i podczas naciskania zapadają się dość głęboko. Z pewnością podczas korzystania z tego modelu urządzenia nie zostaniemy „mistrzem klawiatury". Natomiast spełnia ono podstawowe zadanie – da się na nim pracować i dla osoby, która nie musi dużo i często pisać, będzie dobrym rozwiązaniem.

Klawiaturę podpinamy do **portu USB**. Nie będziemy jednak stratni o ten port, gdyż z tyłu znajdziemy dodatkowe wyjście. Szkoda jedynie, że producent nie pokusił się o zrobienie minihuba portów USB. **Dla posiadaczy aparatów cyfrowych i innych urządzeń z pamięciami flash w formie kart producent klawiatury wbudował w nią multiczytnik. Obsługuje on szereg formatów CF/MD/SM/SD/MMC oraz MS.**

Teraz nieco o minusach. Pomysł połączenia klawiatury i czytnika, czyli komponentów, z których korzystamy bardzo często, wydaje się dobrym rozwiązaniem. Nieco gorzej wypadła realizacja tego ambitnego planu. **Utrudniony dostęp do czytnika (jest z tyłu obudowy) oraz jego przepustowość ograniczona do standardu USB 1.1 to dwa podstawowe problemy tego produktu.**

Ogólnie cała konstrukcja wypada średnio: **średnio pomyślane, średnio wykonane.**

Miałoby to mimo wszystko sens, gdyby nie to, że cena tego „kombajnu" kalkuluje się mniej więcej na poziomie zakupu klawiatury i czytnika jako niezależnych komponentów.

Zatem zakup ten jest sensowny tylko dla tych, którzy nie przepadają za mnogością urządzeń (i kabelków) na biurku. **|CDA|**

Easy Touch ET-399

⊕ pomysł połączenia czytnika i klawiatury
⊕ stosunkowo długi przewód połączeniowy

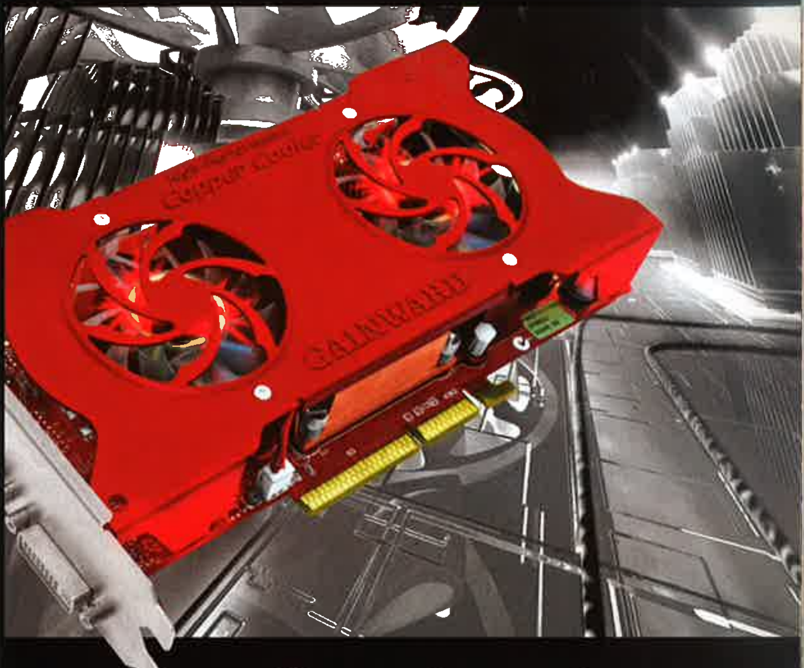
⊖ tylko USB 1.1
⊖ czytnik z tyłu obudowy

POWER	DODATKI	ECO
6	0	5

www.easytouch.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

GAINWARD
Po prostu szybszy!



3 najszybsze
w swoich klasach

Prezentujemy Państwu najnowsze konstrukcje GAINWARDA. Są one oparte na przełomowych chipsetach nVidii z rodziny GeForce 6. Co tak bardzo wyróżnia je z tłumu innych kart? Wszystkie trzy miażdżą wszelkie odpowiedniki swą wydajnością. Każda z nich należy do elitarnej serii Golden Sample, a to oznacza starannie wyselekcjonowane komponenty, szybsze moduły pamięci oraz znacznie wyższe od standardowego taktowanie - tryb "enhanced". Efekty widać poniżej:

PowerPack! Ultra/2400 TV-DVI-DVI GS GLH
Najszybsza karta GF 6800 GT na rynku, taktowanie wyższe niż GF 6800 Ultra

procesor	pamięć	taktowanie
NVIDIA GeForce 6800 GT	256MB 1,6ns / 256 bit	400 MHz / 1200 MHz

GOLDEN SAMPLE

PowerPack! Ultra/1960 PCX XP GS GLH
Najszybsza karta GF 6600 GT PCI Express

procesor	pamięć	taktowanie
NVIDIA GeForce 6600 GT	128MB 1,6ns / 128 bit	540 MHz / 1150 MHz

GOLDEN SAMPLE

PowerPack! Ultra/1960 XP GS
Najszybsza karta GF 6600 GT AGP

procesor	pamięć	taktowanie
NVIDIA GeForce 6600 GT	128MB 1,6ns / 128 bit	540 MHz / 1050 MHz

GOLDEN SAMPLE

Dostępne w dobrych sklepach komputerowych.
Zadzwoń po więcej informacji.
TEL (022) 338 9000

Autoryzowany wyłączny dystrybutor produktów GAINWARD:
MULTIMEDIA VISION® ul. Emaliowa 28, 02-295 Warszawa

HP DVD640I
CENA: 379 zł
DOSTARCZYŁ: AB SA
WWW.AB.PL

DANE TECHNICZNE
FIRMWARE: ES04
INTERFEJS: ATAPI/EIDE
ZAPIS CD-R/RW: do 24x/24x
ZAPIS DVD+R/RW: do 16x/4x

HIVISION DRW-3S167
CENA: 210 zł
DOSTARCZYŁ: AB SA
WWW.AB.PL

DANE TECHNICZNE
FIRMWARE: JSG3
INTERFEJS: ATAPI/EIDE
ZAPIS CD-R/RW: do 48x/24x
ZAPIS DVD+R/RW: do 16x/8x

MAX I/O | LASEROWE GRAFIKI NA NOŚNIKACH, BEZ DRUKARKI...

DANE TECHNICZNE
ZAPIS DVD-R/RW: do 8x/4x
ZAPIS DVD+R9: 2,4x
ODCZYT CD-R/RW: do 24x/24x
ODCZYT DVD-R/RW/+R/RW: 8x/8x/16x/16x
CD-TEXT: tak
OVERBURNING: tak
BUFOR: 2 MB
DODATKOWE: LightScribe
WYMIARY: 198 x 41,3 x 148 mm
GWARANCJA: 24 miesiące
OPROGRAMOWANIE: ArcSoft ShowBiz, Sonic RecordNow, CyberLink PowerDVD i SureThing (dla użycia technologii LightScribe)

DANE TECHNICZNE
ZAPIS DVD-R/RW: do 16x/6x
ZAPIS DVD+R9: 4x
ODCZYT CD-R/RW: do 48x/48x
ODCZYT DVD-R/RW/+R/RW: do 16x
CD-TEXT: tak
OVERBURNING: tak
BUFOR: 2 MB
DODATKOWE: brak
WYMIARY: 145 x 41,3 x 170 mm
WAGA: 0,9 kg
GWARANCJA: 24 miesiące
OPROGRAMOWANIE: nero Express 6, InCD 4, neroVision Exprss 2, nero BackItUp

HiVision **DRW-3S167 i** HP **DVD640i**

Nagrywarki CD i DVD osiągnęły właściwie kres swoich możliwości. Płytki zapisujemy już niespełna w kilka minut. Kosztują niewiele ponad 200 lub 300 złotych. Czym zatem skusić potencjalnego nabywcę, by sięgnął na półkę po konkretny produkt?

HiVision DRW-3S167 to bardzo kompaktowa obudowa, niezwykle krótka w porównaniu do wielu innych konstrukcji, kryjąca całkiem pokaźny zbiór możliwości. Nagrywarka jest w stanie nagrać odpowiednie nośniki DVD+R i –R z szybkością 16x, a DVD+R9 (dwuwarstwowe) z 4x, CD-Ry z 48x, odczyt zaś odbywa się przy DVD z prędkością 16x i 48x dla CD-R. Są to parametry wystarczające dla większości użytkowników. Testy wykazały ponadto **dość dobrą korekcję błędów** (szybko wraca po próbach odczytu uszkodzonych sektorów do pełnej prędkości odczytu) oraz nie najgorszą szybkość ripowania (odczytu danych audio z płyty CD) wynoszącą średnio **22x**. Mankamentem jest natomiast **wyraźny szum** i to przy większości testowanych płyt. Próby szybszego nagrania krążków określonych niższym faktorem kończyły się powodzeniem w więcej niż połowie przypadków, lecz pojawiało się potem trochę problemów z odczytem danych na nich zapisanych. Przy stosowaniu nominalnych prędkości problemów właściwie nie było.

Ciekawszym napędem, lecz nie pod względem właściwości użytkowych charakterystycznych dla nagrywarek, jest **HP DVD640i**. Krążki DVD+R nagrywa z prędkością 16x, lecz DVD-R już tylko z 8x, a CD-R z szybkością 24x. Jeśli chodzi o nośniki DVD+R9, szybkość wynosi **2,4x**. Nie są to imponujące wartości, ale trzeba przyznać, że jeśli urządzenie nagrywa, to bardzo poprawnie, a co ciekawe - szybsze nagrywanie płytek wykazuje mniej błędów przy późniejszym ich odczycie na napędzie "wzorcowym". Podczas pracy nagrywarka zdecydowanie mniej szumi od poprzedniego napędu. Ripowanie muzyki odbywało się ze średnią prędkością **15x**.

Podczas testów programy podawały informację, że niestety nagrywarka HP DVD640i **nie raportuje błędów odczytu**, co czasem może sprawiać problem aplikacjom przydatnym w odzyskiwaniu danych z uszkodzonych nośników.

Miałem napisać o ciekawostce, jaką przynosi konstrukcja HP. W pewnym sensie jest to odświeżony pomysł, który polegał **na takim wypaleniu ścieżek na płytce, by układały się one w zadany napis lub prosty rysunek.** Mankament tamtego rozwiązania polegał na tym, że traciło się tyle miejsca na dane na krążkach, ile zajmowały napisy. **HP w technologii LightScribe zawarło tylko część tego pomysłu.** Tym razem jednak rysunki nie są wypalane na stronie przeznaczonej na dane, lecz na drugiej, na której zwykle piszemy coś ołówkiem lub flamastrem. Efekty powinny być widoczne na zdjęciach ponad tekstem. **Niestety aby wykorzystać tę technologię, trzeba zakupić specjalne płytki zgodne z systemem LightScribe**, czyli pokryte specjalną substancją reagującą na światło lasera. Krążki te na razie są jeszcze bardzo drogie, przez co bardziej opłacalnym jest stosowanie krążków z białą gładką powierzchnią, którą można pokryć rysunkami w drukarkach atramentowych. Kolejnym problemem jest to, że **rysunek, który widać na zdjęciu, wypalany był przez ponad 30 minut!**

Obydwie konstrukcje różnią się od siebie możliwościami i ceną. HiVision jest szybsza, ale HP ma technologię LightScribe. Czy któraś was zainteresowała? **|CDA|**

HP DVD640i — 7 7 5
+ niezbyt głośny
+ technologia LightScribe
– długie wypalanie obrazka
– zapis i odczyt nie na poziomie najnowszych urządzeń
www.hp.pl
POWER | DODATKI | ECO

HiVision DRW-3S167 — 7 6 8
+ niewielkie wymiary
+ spore możliwości
– szum przy odczycie danych
www.hivision.pl
POWER | DODATKI | ECO

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Do testów użyto płyt firm TDK (CD-R, DVD+R, DVD-R), Verbatim (DVD+R9), BulkPaq (DVD-R) oraz DataSafe (DVD+R), jak i kilku innych nośników.

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

CENA: 350 zł
DOSTARCZYŁ: AB SA
WWW.AB.PL

DANE TECHNICZNE
PROCESOR: ATI Theater 550 PRO
AUDIO: mono, stereo (w tym Dolby Digital)
FILTRY: 1-liniowy 3D i 5-liniowy 2D (programowalne)

DANE TECHNICZNE
SYSTEMY TV: NTSC/PAL
RADIO: tak (FM)
TELETEXT: tak
INNE: wbudowane 16 MB pamięci DDR (bufor)
PILOT: bezprzewodowy
KOMPRESJA WIDEO: sprzętowa (MPEG-2)
OPROGRAMOWANIE: CyberLink PowerCinema 3
DODATKOWE: pilot + odbiornik USB, antena FM, rozgałęźnik – wejścia audio-wideo

Wyróżnienie za bardzo dobrą jakość obrazu oraz sprzętową kompresję do MPEG-2.

Sapphire **Theatrix**

Tuner telewizyjny korzystający z podzespołów ATI, a mianowicie układu Theater 550 Pro, to układ o sporych możliwościach, które pozwalają użytkownikom cieszyć się nie tylko oglądaniem telewizji na ekranie komputera.

Sapphire Theatrix ma filtry grzebieniowe (1-liniowy 3D i aż 5-liniowy 2D) obrazu, które powszechnie stosowane są w topowych odbiornikach telewizyjnych (np. 3D w SONY). Filtr **3D** stosowany jest przy scenach nieruchomych i z bardzo wolno przesuwającym się obrazem, a **filtr 2D**, gdy pojawiają się przekłamania kolorów na krawędziach kontrastujących ze sobą obiektów w szybkim ruchu. „Liniowość" filtrów polega na odczytywaniu z wyprzedzeniem linii (1 dla 3D i 5 dla 2D) obrazu i poprawianiem znalezionych błędów tak, by obraz był dokładny, ostry i płynny.

Dźwięk obrabiany jest w 550 Pro cyfrowo (**12-bitowy przetwornik ADC**), dzięki czemu dane przesyłane są do karty dźwiękowej, po obróbce, poprzez magistralę płyty głównej, a nie jak w poprzednich generacjach układów TV, zewnętrznym przewodem.

Producent zapewnił też możliwość **sprzętowej kompresji sygnału wideo do formy strumienia MPEG-2** (jakość DVD), dzięki czemu znacznie odciążono procesor komputera. Układ ten wspomagany jest przez **16 MB wbudowanej w kartę pamięci** buforowej.

Oprogramowaniem (CyberLink PowerCinema) możemy sterować myszą lub dołączonym dość **długim pilotem**. Nie jest on najwygodniejszy, lecz dobrze spełnia swoje zadanie. Klawisze są spore i w miarę wygodnie rozmieszczone, tylko przesuwanie dłoni z dolnej partii w górne nie jest zbyt ergonomiczne.

Program CyberLinka przypomina wyglądem i obsługą aplikacje komputerów multimedialnych, w których postawiono maksymalny nacisk na prostotę obsługi. Niestety zaawansowani i konserwatywni użytkownicy będą narzekali, gdyż tak jak oni, osobiście wolę mieć bezpośredni dostęp do większości opcji na ekranie.

Świetna jakość obrazu i spore możliwości sprzętowe sprawiają, że **karta ta jest jedną z najlepszych tego typu na naszym rynku. |CDA|**

Sapphire Theatrix

+ świetna jakość obrazu
+ estetyczne i dość łatwe w obsłudze oprogramowanie
– niezbyt wygodny pilot (zbyt długi)

www.sapphiretech.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

ZESTAW TESTOWY: Płyta – ASUS P5AD2 Premium, Procesor – Intel Pentium 4 650 (3,4 GHz), Pamięci – 2*GeIL 512MB PC2-5300, Obudowa – Chieftec BA-01B-B-B, Karta grafiki – Gigabyte GV-NX66T128D, Karta dźwiękowa – Creative Audigy 4 Pro

- CENA: 1699 zł
- DOSTARCZYŁ: INTONEO
  ul. Marszałkowska 45/49 lok. 24
  00-648 Warszawa, tel. (0 22) 423 24 12
- WWW.ODTWARZACZE.PL

MACIEJ LEWCZUK | KOMBAJN W „OWCZEJ" SKÓRZE...

DANE TECHNICZNE

DYSK: 20 GB
DYKTAFON: jest, zaawansowane opcje
EKRAN: kolorowy LCD (260 000 kolorów)
CZAS ODTWARZANIA (MP3/WMA/ASF): do 16 godzin
WYMIARY: 60 x 19 x 105 mm
WAGA: 160 g
AKUMULATOR: wbudowany, litowo-polimerowy (1300 mAh)
FORMATY: MPEG 1/2/2.5 Layer 3, WMA, ASF, OGG, WAV, JPG, AVI
BIT RATE: 32-320 Kbps
TAGI: ID3 V1 Tag, ID3 V2 2.0, ID3 V2 3.0
TUNER FM: 87,5–108 MHz
ANTENA FM: przewód słuchawkowy
WYJŚCIE SŁUCHAWKOWE: 2*20 mW (16 Ω)
OBSŁUGA APARATÓW CYFROWYCH:
NIKON COOLPIX 2100, 2200, 3100, 3200, 4300, 4500, SQ ETC.
OLYMPUS 25, 30, 400, 410, X-250, E-1 ETC. C-3020Z, 4000Z, 5050Z, 700UZ, 730UZ ETC.
FUJI FILM FINEPIX S5000 ETC.
PENTAX OPTIO-550 ETC.
NIEKTÓRE CANON I KODAK
DODATKOWE: słuchawki douszne iRiver, przewód wejścia/wyjścia liniowego, przewód USB, zasilacz, instrukcja w języku polskim
GWARANCJA: 2 lata

iRiver **H320**

Gdy otrzymałem urządzenie ochrzczone nazwą iRiver H320, nastawiłem się doń neutralnie - znam różne produkty tej firmy, mogłem spodziewać się zarówno czegoś zwykłego za niezwykłą cenę, jak i niemal doskonałego sprzętu za niemałą kwotę.

Okazało się, że sprawdził się drugi scenariusz. **Za kwotę niemal 1700 złotych** otrzymujemy produkt wielkości przenośnego odtwarzacza kasetowego. Mało atrakcyjna wzorniczo forma kryje multum miłych niespodzianek.

Urządzenie ma wbudowany **dysk twardy o pojemności 20 GB**, choć występuje także w wersji 40 GB (H340), a jak donoszą serwisy internetowe – są zapaleńcy umieszczający w nich nośniki o większej pojemności. Dzięki pełnej kompatybilności ze złączami USB, zarówno w wersji 1.1 i 2.0, można przenosić dane ze starszych i nowszych komputerów. W najszybszym trybie transfer w obydwie strony (z i do komputera) odbywa się z prędkością do **13 MB/s**. Urządzenie podłączone do komputera jest widoczne jako dodatkowy napęd wymienny i możemy kopiować dane za pomocą dowolnej aplikacji (np. Explorатora, Total Commandera etc.). Podobnie jest z odczytem danych. **H320 świetnie sprawuje się jako przenośny dysk twardy**, lecz nie jest to jego jedyna funkcja. Między innymi można przesyłać na wbudowany tu dysk dane wprost z aparatów fotograficznych, oczywiście nie wszystkich – lista dostępna jest na stronie WWW producenta i w instrukcji obsługi.

Producent zainstalował niemal wszystko, czego można by się tu spodziewać. Mamy **doskonały odtwarzacz plików MP3, OGG i WMA** – niczego mu nie można zarzucić, gdyż ma wszelkie potrzebne opcje, między innymi takie jak powtarzanie utworów, fragmentów (uczenie się), odtwarzanie przypadkowych piosenek.

Bez problemu możemy kontrolować jakość dźwięku, a to dzięki opcjom płynnego wzmocnienia basów, sopranów, balansu stereo, efektu SRS (przestrzenność dźwięku).

Za to po prostu szczęka mi opadła, gdy zagłębiłem się w opcje towarzyszące dyktafonowi. Nie dość, że można ustawiać jakość oraz poziom nagrywania lub skorzystać z wewnętrznego lub zewnętrznego przewodowego mikrofonu (coś na kształt mikroportu), to dodatkową opcją jest **automatyczne dostosowywanie poziomu nagrania do głośności źródła** (można mieć urządzenie schowane w kieszeni, a rozmowa i tak będzie poprawnie nagrana), a już zupełnie doskonale sprawdza się **automatyczne włączanie zapisu**, gdy mikrofon „usłyszy" dźwięki.

Nagrywać można także audycje z radia, które – co warto podkreślić – jest lepsze niż norma przewiduje. W naszej redakcji mieszczącej się na wrocławskim Rynku są miejsca, w których niemal żadne radio nie chce działać poprawnie, a iRiver odbierał sygnał bez żadnych szumów! Wielki plus.

Duży i czytelny ekran pozwala nie tylko na kontrolę wymienionych wcześniej funkcji. **Można na nim przeglądać teksty zapisane w plikach TXT, obrazki w formacie JPG.** Najnowsza wersja oprogramowania (firmware) dodaje **funkcję odtwarzania... filmów!!!** Dowolny materiał filmowy przekonwertowany za pomocą aplikacji IRIVERTER może być przeglądany na ekraniku urządzenia.

Żeby nie było tak różowo, są też potknięcia. Interfejs jest bardzo intuicyjny, lecz sterownie nim za pomocą jedynie kilku przycisków wymaga przyzwyczajenia.

Akumulator można ładować poprzez USB i ładowarkę sieciową. **Niestety bateria jest zainstalowana na stałe i ma swoją wagę, a ładowanie do najszybszych nie należy.**

iRiver H320 to bardzo użyteczne i w sumie dobrze zaprojektowane urządzenie, które zadowoli niejednego wybrednego – oraz kasiastego – użytkownika. Jeśli was stać na taką zabawkę – szczerze polecam. |**CDA**|

iRiver H320

POWER	DODATKI	ECO
8	8	6

+ mnogość zastosowań (kombajn)
+ doskonały dyktafon i radio
+ dodatki

− jest ciężki i mało efektowny
− wstrząsy mogą zaszkodzić dyskowi wewnątrz

www.iriverpolska.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

CENA: 126 zł
DOSTARCZYŁ: GIGABYTE
WWW.GIGABYTE.PL

DANE TECHNICZNE
WYMIARY: 110 x 110 x 109 mm
CIEPŁOWODY: 4 (niklowana miedź)
RADIATOR: aluminiowe żeberka
ZASILANIE: 12 V, 0,1~0,5 A

	Gigabyte GH-PDU21-MF		Scythe Kamakiri		Titan Vanessa	
Obroty	1700	3200	1400	5000	1300	2500
Temperatura w spoczynku	40	38	42	38	44	40
Temperatura wpodczas pracy	66	58	65	54	68	55

DANE TECHNICZNE
OBROTY WENTYLATORA: 1700~3200 RPM
PRZEPŁYW POWIETRZA 36,2~68,5 CFM
HAŁAS: 21,3~40,1 dBA
ŁOŻYSKO: kulkowe
WAGA: 430 g

Gigabyte **G-Power Pro GH-PDU21-MF**

Gigabyte znany jest głównie jako producent niezłych płyt głównych i kart graficznych. Ostatnimi czasy dość mocno poszerzył także ofertę systemów chłodzących procesory.

Gigabyte G-Power Pro GH-PDU21-MF to dość ekstrawagancka konstrukcja składająca się z miedzianej podstawy, którą cztery ciepłowody łączą z radiatorem wykonanym z cienkich aluminiowych blaszek. Miedziane ciepłowody oraz podstawę pokryto niklem. Rozpraszaniem ciepła z radiatora zajmuje się 12-centymetrowy wentylator, który – wraz z obudową – wykonano z przezroczystego błękitnego plastiku. Lejkowata obudowa wentylatora, którą dodatkowo przecinają dookolne otwory, podobna jest do konstrukcji Thermaltake (SilentBoost). Nie wpływa to raczej pozytywnie na zmniejszenie hałasu. Rozkręcenie potencjometru o ponad ¼ sprawia, że wentylator dość mocno daje się uszom we znaki, a powyżej połowy prędkości obrotowej staję się już głośny. Okazało się jednak, że nawet przy minimalnych obrotach (1700 RPM) chłodzenie jest na tyle skuteczne, że temperatura nie wzrosła powyżej 66 stopni Celsjusza (przy maksymalnym obciążeniu przez minimum godzinę w obudowie testowej). Wentylator może być sterowany potencjometrem, ale doskonale nadaje się do kontrolowania przez układy płyty głównej (w naszym przypadku Q-Fan – ASUS). Radiator umieszczono kilka centymetrów ponad podstawą, dzięki czemu opływające go powietrze dodatkowo rozprasza się na boki płyty.

Jak widać z danych w tabelce, wyniki są ciut gorsze od poprzednio testowanych zestawów, lecz podkreślić należy, że ten radzi sobie wystarczająco dobrze z odprowadzaniem ciepła nawet z podkręconego, obciążonego maksymalnie procesora (dowolna platforma). Mankamentem jest to, że **bywa dość głośny**, lecz jego zaletami są **wygląd i dość przystępna w porównaniu z konkurencją cena.** **|CDA|**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Music Voyager

MuVo

Muzyka w podróży

To Twój paszport do świata wysokiej jakości muzyki. Wybierając się w podróż możesz zabrać ze sobą aż 480* ulubionych utworów w niewielkim stylowym urządzeniu. Odtwarzacz wyposażony jest w radio FM i dyktafon, a także umożliwia przechowywanie danych. Sprawdź ofertę odtwarzaczy MuVo na **www.creative.pl**

Get CREATIVE

CREATIVE LABS Sp. z o.o., ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel. (022) 853 02 66, fax (022) 843 22 83, e-mail: info@creative.pl
Pomoc techniczna: tel.: 00 800 121 12 14, e-mail: support@europe.creative.com
Autoryzowani Dystrybutorzy: AB S.A., tel.: (071) 32 40 500, ABC Data Sp. z o.o., tel.: (022) 676 09 00, Action Sp. z o.o., tel.: (022) 332 16 00
Partnerzy Detaliczni: Media Markt, Vobis Digital, PTR Sferis, Komputronik, Atom-PC, EXADIUM-PC, Oxidian, Rainbow-PC oraz wszystkie dobre sklepy komputerowe

CENA: 499 zł
DOSTARCZYŁ: Megabajt, ul. Rydygiera 8
01-793, WARSZAWA
TEL. (0 22) 633 11 99
WWW.MEGABAJT.COM.PL

DANE TECHNICZNE
MATRYCA: ½ cala, 3.3 milionów punktów (CMOS)
ROZDZIELCZOŚĆ ZDJĘĆ: 640 x 480 do 2048 x 1536 (2976 x 2232 - interpolowana)
Wyświetlacz: LCD 1.6" TFT (240 x 354 punktów)
WBUDOWANA PAMIĘĆ: 16 MB (Flash)
DODATKOWA PAMIĘĆ: karty pamięci Secure Digital (SD)/Multi Media Card (MMC)
JAKOŚĆ ZDJĘĆ: wysoka (fine), standardowa (normal) i podstawowa (basic)
FORMAT ZDJĘĆ: JPEG (DPOF i EXIF), Pict Bridge
Format filmów: MPEG-4 (ASF)
FILMY: 640 x 480/10 fps i 320 x 240/30 fps
POWIĘKSZENIE: 4-krotne cyfrowe

MIKE-L | KAMERA, APARAT CYFROWY, DYKTAFON I ODTWARZACZ

DANE TECHNICZNE
KOMPENSACJA EKSPOZYCJI: -2,0 EV do +2,0 EV (co 0,5 EV)
BALANS BIELI: automatyczny/słońce/żarówka/świetlówka
LAMPA BŁYSKOWA: automatyczna lub wyłączona
ZASIĘG LAMPY: 1,2-2,0 m
WYJŚCIE WIDEO: PAL/NTSC
SOCZEWKA: f=8,34 mm, F/3,0
OSTROŚĆ: 1,2 m do nieskończoności
TRYB MAKRO: 15-20 cm
SAMOWYZWALACZ: 10/30 sekund
ZASILANIE: 4 baterie AAA
POŁĄCZENIE Z KOMPUTEREM: USB 1.1
WYMIARY: 87,5 x 58 x 34 mm
WAGA: 136 g (bez baterii)
DODATKOWE: przewody połączeniowe (wideo i USB), stereofoniczne słuchawki, futerał do przenoszenia

Kamerka z możliwością wykonywania zdjęć (wysokiej rozdzielczości), słuchania muzyki i zapisu dźwięku.

Z-Cyber **V-Go**

Za kilkaset złotych można obecnie kupić całkiem przyzwoity aparat cyfrowy. Niemal każdy z nich ma funkcję nagrywania krótszych lub dłuższych sekwencji wideo. Część dysponuje także dodatkowymi funkcjami, lecz podstawową jest wykonywanie fotek.

Z-Cyber V-Go jest urządzeniem przeznaczonym dla amatorów filmowania. Nie oferuje ono oszałamiających parametrów porównywalnych z urządzeniami DV, lecz są one wystarczające dla początkującego filmowca.

Podstawową rozdzielczością filmów, przy której uzyskujemy 30 klatek na sekundę (fps), jest 320 x 240 punktów. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by zwiększyć ją do 640 x 480 punktów, lecz wtedy drastycznie maleje ilość przechwytywanych i zapisywanych klatek na sekundę – i wynosi wtedy 10 fps. **Pliki zapisywane są w formacie ASF.** V-Go można używać po uprzednim podłączeniu jako kamery internetowej.

Kamera nie ma możliwości optycznego powiększania obrazu – wbudowano tu jedynie **możliwość cyfrowego 4-krotnego zoomu.** Używanie go nie daje zadowalających rezultatów, gdyż powiększenie i tak niskiej rozdzielczości sprawia, że pikseloza po prostu nie pozwala zobaczyć niczego.

Co ciekawe, matryca składająca się z **3 milionów punktów** pozwala na wykonywanie zdjęć, których jakość nie pozostawia wiele do życzenia, jeśli skonfrontujemy ją z ceną urządzenia. **Fotki mogą mieć rozmiary od 640 x 480 do 2048 x 1536,** a nawet do interpolowanej wielkości 2976 x 2232 punktów.

Dodatkowo bez problemu można nagrywać także dźwięk, czyli wykorzystać urządzenie jako dyktafon, a co ciekawe – także jako **odtwarzacz plików MP3.**

Ekran, na którym możemy obserwować to, co nagrywamy lub fotografujemy, można odchylać i ustawiać pod takim kątem, jaki nam najbardziej odpowiada. Na nim także dokonujemy wyboru opcji poszczególnych trybów pracy za pomocą specjalnego pokrętła nawigacyjnego.

Ciekawostką jest zamontowanie w urządzeniu lampy błyskowej, która ma za zadanie doświetlać obiekty podczas wykonywania zdjęć w warunkach niedostatecznej jasności. Niestety nie jest zbyt przydatna, gdyż jej zasięg (moc) nie jest największy, a na dodatek często zasłaniamy ją, trzymając kamerę w dłoni.

Całość prezentuje się przyzwoicie – w niewielkim urządzeniu kryją się wystarczające dla amatora możliwości, a w miarę łatwa obsługa nie przysparza wielu problemów. Dodatkowo atrakcyjność V-Go podnosi możliwość oglądania filmów i zdjęć na ekranie telewizora, gdyż można go doń podłączyć za pomocą przewodów. Jeśli ktoś się uprze, może wgrać do pamięci film w tym formacie i zabrać ze sobą w podróż. **Mankamentem jest pamięć o pojemności jedynie 16 MB,** lecz problemowi temu można zaradzić w prosty sposób kupując dodatkowe karty SD/MMC i obsadzić je w odpowiednim gnieździe.

Urządzenie zasilane jest czterema bateriami AAA, które wystarczają na nakręcenie kilkudziesięciu minut filmu lub kilka godzin odtwarzania muzyki. W zestawie znajdują się futerał do przenoszenia, słuchawki oraz stosowne przewody i sterowniki, wraz z oprogramowaniem ułatwiającym pracę z mediami.

Jeśli szukacie prostego urządzenia o opisanych wcześniej parametrach, zastanówcie się nad V-Go. Jeżeli jednak potrzebujecie pełnej szybkości (24-30 fps) przy wysokiej rozdzielczości, zainwestujcie w lepszą kamerę. |**CDA**|

Z-Cyber V-Go

POWER	DODATKI	ECO
6	7	5

⊕ duża uniwersalność, przy czym zdjęcia robi lepsze niż filmy
⊕ możliwość słuchania MP3
⊕ czytelny wyświetlacz i kompaktowe rozmiary
⊖ mała pojemność pamięci (na szczęście można rozszerzyć)

www.z-cyber.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Bateria/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

Perfect vision

Perfect game

- płynny obraz w grach i filmach DVD - szybki czas reakcji: 12 ms
- doskonałe odwzorowanie kolorów - kontrast: 600 : 1
- szerokie kąty widzenia - poziom/pion: 160°/160°
- klasa i nowoczesność - aluminiowa obudowa

PS776D

MAG INNOVISION

www.magi.pl

Autoryzowane Salony Sprzedaży MAG Innovision

BYDGOSZCZ KORNER, ul. Grudziądzka 10, (52) 581 17 09;
GDAŃSK MERITUM, ul. Hynka 2B, (58) 559 22 50;
GLIWICE KOMPOL Computer Systems, ul. Pszczyńska 56, (32) 238-82-29;
KATOWICE CEI Robert Konarzewski, Pl. Grunwaldzki 8-10/45, (32) 782 64 64;
KATOWICE DEVCOM, Al. Korfantego 81, (32) 259 27 19;
KONIN KEYNET COMPUTERS, ul. 1 Maja 13, (63) 245 76 54, 245 75 54;
KRAKÓW INFO-COM, ul. Nowowiejska 1/5, (12) 633 14 18;
KRAKÓW POWER, ul. Batorego 4, (12) 632 96 77 (79);
LEGNICA ALEX STEFANOWSCY S.J., ul. Wrocławska 183, (76) 85 666 00, 85 666 01;
ŁÓDŹ PP SYSTEMY, ul. Piotrkowska 199, (42) 636 40 40;
ŁÓDŹ INFO-GLOB KOMPUTER, ul. Piotrkowska 125, (42) 633 66 56;
RZESZÓW CENTRUM QUATRO, ul. Matejki 22, (17) 853 51 63, 853 26 27;
STARACHOWICE PERFOPOL, ul. Radomska 76, (41) 274 58 08;
ŚWINOUJŚCIE COMPUTER, ul. Bohaterów Września 13, (91) 321 02 84, 322 39 79;
TORUŃ PULSAR SYSTEM, ul. Wyszyńskiego 19, (56) 645 45 60, 645 88 54;
WARSZAWA MALIBU PC, ul. Ciołka 35, paw. 41, (22) 877 42 66;
WŁOCŁAWEK SAMBA-AnaCom, ul. Polna 101, (54) 232 66 33;
WROCŁAW KEN TECHNOLOGIE INFORMATYCZNE, Plac Strzelecki 20, (71) 793 71 30 do 36;
ZŁOTÓW TERG, ul. Za Dworcem 1D, (67) 265 00 19;
ŻYWIEC INFOMEX, ul. Dworcowa 23, (33) 861 95 20

- CENA: 2620 zł
- DOSTARCZYŁ: NEC Display Solutions UL. BOCIANA 22A, 31-231 KRAKÓW
- WWW.NEC-DISPLAY-SOLUTIONS.PL

DANE TECHNICZNE
WIELKOŚĆ EKRANU: 19"
TYP WYŚWIETLACZA: TN + Film
PRODUCENT WYŚWIETLACZA: AUO
WIELKOŚĆ PLAMKI: 0.294 mm
CZAS REAKCJI MATRYCY: 8 ms
RZECZYWISTY ROZMIAR WYŚWIETLANEGO OBRAZU: 376 X 301 MM
UŻYTECZNA POWIERZCHNIA OBRAZU: 376 x 301 mm
KĄT WIDZENIA OBRAZU (POZIOM/PION): 150°/140°
JASNOŚĆ: 400 cd/m2
KONTRAST: 700:1
NATURALNA ROZDZIELCZOŚĆ PRACY: 1280 x 1024 Hz

MACIEJ LEWCZUK | DLA GRACZA, A I GRAFIK NIE POGARDZI

DANE TECHNICZNE
ZALECANA ROZDZIELCZOŚĆ PRACY: 1280 x 1024 przy 60 Hz
ILOŚĆ KOLORÓW: 16.77 milionów
REGULACJA TEMPERATURY KOLORÓW: sRGB (nasycenie barw, ton barw, dostosowanie do naturalnych barw)
RODZAJ WTYCZKI/KABLA SYGNAŁU: analogowe (D-sub) i cyfrowe (DVI-D)
DODATKOWE: hub USB (4 down/1 up)
GWARANCJA: 3 lata
CIĘŻAR: 7.4 kg
WYMIARY: 413 x 387 x 220 mm

Świetny obraz (kolory, kontrast, jasność), ale i uciążliwe odblaski oraz wysoka cena.

NEC **Multisync 1970GX**

Przyznam, że dane mi było testować, pracować i grać na wielu monitorach CRT, LCD, plazmowych oraz projektorach. Na wielu udawało się ustrzelić niejednego wroga lub obiekt, mimo że ich czasy odświeżania nie były nadzwyczajne – grać się po prostu dało, a i oglądanie filmów nie nastręczało trudności.

Doskonalenie matryc w nowych ekranach ciekłokrystalicznych jak na razie idzie bardzo powoli, lecz systematycznie.

Niedawno premierę miał monitor **NEC Multisync 1970GX**, którego matrycę wykonano w technologii TN + Film wzbogaconej o patenty NEC, zastosowane w celu poprawienia jakości obrazu. Dzięki wszelkim zabiegom udało się inżynierom uzyskać **bardzo dobry kontrast, jasność, dość równomierne podświetlenie całej powierzchni wyświetlacza, a także – co ciekawe – niezłej jakości czerń.** Obraz prezentowany naszym specom z DTP spotkał się z bardzo pozytywnymi ocenami nasycenia barw, jasności i kontrastu – i właśnie oddania czarnej i pomarańczowej barwy (wieczne mankamenty tego typu konstrukcji).

Co ważne, dość rozbudowane menu ekranowe w połączeniu z możliwościami dołączonego oprogramowania oraz profili barwnych daje pozytywne efekty w przygotowaniu urządzenia do pracy z różnymi aplikacjami (w tym grami). Menu obsługiwane jest minimalną liczbą klawiszy i pięciokierunkową manetką. Do tego rozwiązania trzeba się troszkę przyzwyczaić, lecz tego typu systemy szybko „uzależniają" i nie ma z nimi problemu.

Zapalonych graczy ucieszyć powinien **ekstremalnie krótki czas reakcji matrycy wynoszący zaledwie 8 milisekund.** Szybka akcja, strzały, rozbłyski i szybko zmieniające się kontrastowe scenerie właściwie **niemal** nie powodują efektu smużenia. Matryca ma jedną i pewnie dla wielu poważną wadę. **Zewnętrzna warstwa pokrywająca ekran jest idealnie gładka i przypomina szybę, co skutkuje odbijaniem wszystkiego, co się przed nią znajduje.** Wygląda to tak, jakby nie zastosowano żadnego filtra ograniczającego odblaski. Jeśli przypadkowo okaże się, że stanowisko użytkownika oświetlone jest pod specyficznym kątem (światło sztuczne lub zewnętrzne), odblaski doprowadzą go do szału, a oczy zaczną wypływać. Jeśli jednak można ustawić monitor tak, by zminimalizować wpływ oświetlenia lub zastosować ekran blokujący światło od góry i z boków, pozostanie już tylko cieszyć się świetnym obrazem.

Monitor jak na tę klasę sprzętu ma **obydwa wejścia sygnałowe** (obraz) D-Sub (standardowe analogowe) i DVI-D (cyfrowe). Dodatkowo producent wyposażył go w **czteroportowy hub USB.**

Bardzo cienkie obramowanie ekranu oraz zastosowanie tworzywa w srebrzystym kolorze sprawia, że obserwując to, co dzieje się na ekranie, nie dekoncentrujemy się kontrastującą obudową (czarna lub jasna). Kto używał monitora do pracy z tekstem i w tym czasie do oglądania filmów przy białej lub czarnej obudowie, wie, o czym piszę – wzrok mimowolnie zatrzymuje się lub podąża do kontrastowego koloru i po jakimś czasie dość mocno się męczy. Srebrzysty kolor – przynajmniej w moim przypadku – zapobiegał temu zjawisku.

Grałem na tym monitorze w kilka gier, w tym Enemy Territory przez kilka godzin bez przerwy i przyznam, **że do tego nadaje się – jak na LCD – znakomicie.**

Jedną z podstawowych jego wad już wymieniłem, teraz czas wspomnieć o drugiej. **Cena po prostu dobija** i myślę, że spora część użytkowników wybrałaby lepszą i szybszą kartę graficzną i monitor LCD o mniejszej przekątnej i słabszych parametrach lub ogromny monitor CRT – zważywszy na fakt, że producenci oferują już kineskopy o bardzo krótkiej szyjce.

Ogólnie muszę pochwalić NEC za tę konstrukcję, lecz polecić mogę ją z czystym sumieniem tylko osobom o bardzo zasobnych portfelach. |**CDA**|

NEC Multisync 1970GX

- (+) świetnie odwzorowane i nasycone kolory
- (+) krótki czas reakcji matrycy (brak smużenia)
- (−) odblaskowe pokrycie ekranu
- (−) cena

POWER	DODATKI	ECO
8	8	4

www.nec.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

- **CENA:** 399 zł
- **DOSTARCZYŁ:** BENEFIT, Wiesław Golec i Andrzej Gryguś, ul. Dolnej Wsi 27 44-100 Gliwice, tel. (032) 330 11 60
- WWW.ACECAD.COM.TW

DANE TECHNICZNE
CZYTNIK: Compact Flash
WBUDOWANA PAMIĘĆ: 8 MB, do 999 stron
CZUŁOŚĆ: zapisuje notatki w odległości do 12 mm od urządzenia (ok. 120 kartek)
ROZMIAR PAPIERU: 150 x 232 mm
WAGA: 560 g (z bateriami)
ŻYWOTNOŚĆ BATERII: 100 h (podkładka), 12 miesięcy (długopis)
ZAPASOWE WKŁADY: 2
DODATKOWE: notatnik, baterie

To, co widzicie na kartce...

...i to, co na ekranie. Jeśli piszesz powoli i dobrze dociskasz długopis, różnice będą niewielkie (zwróćcie uwagę na pojawiające się w wersji elektronicznej kreski, np. nad ogonem krowy).

DigiMemo **A501**

Elektroniczne organizery bardzo szybko wyparły swoje zwykłe odpowiedniki – przynajmniej wśród tych, których na nie stać. Ale przyznam szczerze, takiej hybrydy jak DigiMemo nie widziałem jeszcze nigdy.

Na pierwszy rzut oka jest to najzwyklejszy notatnik z czarną twardą podstawką. W praktyce jest to **połączenie standardowego notesu z tabletem**. Wszystko, co piszesz, może być wykorzystane... Nie, nie przeciwko tobie – jako grafika. Po prostu każdy ruch specjalnego długopisu jest od razu zapamiętywany i może dosłownie w kilka sekund znaleźć się na ekranie monitora.

Teoria teorią, ale **urządzenie nie zawsze działa tak jak powinno**. Żeby wszystko zapisywało się poprawnie, najlepiej pisać po nim wolno (notowanie wykładu czy lekcji raczej na wiele się nie zda) i niezbyt chaotycznie. Przy moim (fatalnym) charakterze pisma pojawiały się czasem na ekranie niepotrzebne kreski, których nie było widać na papierze.

Jeszcze dwa mankamenty urządzenia to **brak stopniowania nacisku** (czyli albo piszesz na czarno, albo wcale – żadnego cieniowania) i ograniczenie wynikające ze sterownika. DigiMemo zapisuje pliki w formacie DHW. Dopiero za pomocą dołączonego oprogramowania można pliki skonwertować na JPG, ew. również edytować je za pomocą prostych narzędzi graficznych.

Prawdę mówiąc, nie bardzo wiem, dla kogo ten drogi gadżet jest przeznaczony. W najlepszym razie można za jego pomocą przenosić notatki do komputera, ale tylko jako pliki graficzne, więc już o jakimkolwiek wyszukiwaniu poszczególnych wyrazów w tekście mowy być nie może. Tym niemniej jeśli kolejna wersja sprzętu zostanie dopracowana, warto jej się będzie przyjrzeć bliżej. **|CDA|**

DigiMemo A501
- (+) ciekawy pomysł
- (+) długi czas pracy
- (−) CENA!
- (−) brak stopniowania nacisku
- (−) drobne różnice między wyglądem na kartce i na ekranie

POWER	DODATKI	ECO
4	5	3

www.benefit.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Do konsoli dołączona jest gra komputerowa Ridge Riders - screenshoty obok. Koszt wysłania smsa to dziesięć złotych i dziewięćdziesiąt osiem groszy brutto z vat, czyli netto bez vat dziewięć złotych. Regulamin konkursu oraz informację o zwycięzcy podamy na stronie http://konkursy.techcreative.pl/psp; Konkurs organizowany przez firmę Tech Creative.

TAK SIĘ BAWIĄ ZA OCEANEM !

NAJNOWSZA PRZENOŚNA KONSOLA DO GIER - SONY PSP

DO WYGRANIA !

JAK WYGRAĆ ?

WYSTARCZY WYSŁAĆ SMS O TREŚCI
KGEN.PSP NA NUMER 7916
I POSTĘPOWAĆ WEDŁUG INSTRUKCJI
OTRZYMANYCH SMSEM

PRENUMERATA TANIEJ!

Wybierz odpowiedni wariant dla siebie!

wariant I

Prenumerata na 12 miesięcy
CD Action **z CD** **w cenie 174 zł**
z DVD **w cenie 190 zł**
Za 12 wydań kupionych w kiosku zapłacisz 222 zł, zamawiając prenumeratę **oszczędzasz aż 48 zł**
i dostaniesz PREZENT

wariant II

Prenumerata na 6 miesięcy
CD Action **z CD** **w cenie 99 zł**
z DVD **w cenie 108 zł**
Za 6 wydań kupionych w kiosku zapłacisz 111 zł, zamawiając prenumeratę
oszczędzasz 12 zł

wariant III

prenumerata w pakiecie na 12 miesięcy
CD Action **z CD** + PC Format
w cenie 290 zł
CD Action **z DVD** + PC Format
w cenie 306 zł
Za 12 wydań CD Action i PC Format kupionych w kiosku zapłacisz 424,80 zł, zamawiając pakiet
oszczędzasz aż 134,80 zł
i dostaniesz PREZENT

wariant IV

Prenumerata w pakiecie na 6 miesięcy
CD Action **z CD** + PC Format
w cenie 149 zł
CD Action **z DVD** + PC Format
w cenie 156 zł
Za 6 wydań CD Action i PC Format kupionych w kiosku zapłacisz 212,40 zł, zamawiając prenumeratę
oszczędzasz 63,40 zł

Zamówione w prenumeracie pakietowej miesięczniki będą wysyłane w odrębnych przesyłkach - zgodnie z harmonogramem druku.

PC Format to magazyn komputerowy o charakterze edukacyjnym, stworzony z myślą o użytkownikach komputerów PC, poszukujących rzetelnej, pogłębionej wiedzy z zakresu nowych zastosowań komputerów, technologii i internetu. W każdym numerze CD z pełnymi wersjami programów i aplikacji, kursy i poradniki, recenzje, praktyczne wskazówki związane z obsługą najczęściej używanych aplikacji i programów narzędziowych.

PREZENTY DLA 100 PIERWSZYCH OSÓB, SPIESZ SIĘ Z ZAMÓWIENIEM!

DREAMWEAVER 4

Książka przeprowadza Czytelników krok po kroku przez proces projektowania atrakcyjnych witryn sieciowych. Jest adresowana zarówno do początkujących użytkowników programu, jak i profesjonalistów. Została napisana w taki sposób, żeby nawet ci, którzy nie mają wiedzy na temat projektowania mogli tworzyć atrakcyjne strony WWW. Autorzy położyli szczególny nacisk na wizualną prezentację podstawowych możliwości programu, takich jak dodawanie zachowań, projektowanie za pomocą ramek i tabel oraz wielu innych zdumiewających rozwiązań. Nakładanie warstwami tła, obrazków, koloru i tekstu, pozwala tworzyć profesjonalne, atrakcyjne strony WWW

Wydawcą prezentowanego tytułu jest
Wydawnictwo MIKOM
www.mikom.pl
ul. Żegoty 9, 02-263 Warszawa
tel. 22/ 886 62 43
zamowienia@mikom.pl

Najlepsze książki informatyczne dla początkujących i profesjonalistów. Języki i techniki programowania, biblioteki programów, systemy operacyjne, sieci komputerowe oraz rozwiązywanie problemów technicznych.

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu ***CD-Action*** od numeru
Prosimy o wpisanie w kratkach (miesiąc - rok) od którego chcecie Państwo, by rozpoczęła się prenumerata

Wybieram następujący wariant prenumeraty, nr ______ w cenie ______

Wybieram następujący prezent: Dreamweaver 4 ☐
oferta czerwiec 2005

Zamawiam numery archiwalne

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy — Miejscowość — Kraj

Telefon kontaktowy — e-mail

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT — NIP firmy:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy ______
podpis

Należność ureguluję:

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelew

☐ Kartą kredytową

☐ VISA Classic ☐ VISA Business ☐ Polcard ☐ PBK Styl ☐ EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty — Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o. o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzania i poprawiania

Data i podpis ______

ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA **2.** telefonicznie. 22/ 517 50 55 **3.** faksem 22/ 517 05 30 **4.** e-mailem **prenumerata@bauer.pl**
oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.
5. zamówienia można również zgłaszać przez internet: **http://prenumerata.bauer.pl** – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta.
Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych.
Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczą założoną ilość, wydawnictwo zastrzega sobie prawo wysłania innego prezentu o tej samej wartości. Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej, każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym.
Termin rozpoczęcia realizacji prenumeraty uzależniony jest od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.
Pytania i reklamacje prosimy kierować pod numer tel: 22/ 517 05 31do 36
REKLAMACJE PŁYT CD prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik, tel.: 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW
NUMERY ARCHIWALNE można zamówić w Wydawnictwie – wysyłka jest realizowana za zaliczeniem pocztowym (płatność u listonosza przy odbiorze przesyłki). Pobranie obejmuje wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszty dostawy w wysokości 3,50 zł.
Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej **www.cdaction.com.pl.** W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz.
FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach oraz sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela Ruch SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie http://www.ruch.pol.pl

GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU

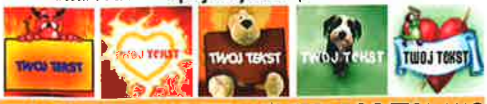
mobila www.mobila.pl

tapety dzwonki logosy, gry java

dla Ciebie i Twoich Przyjaciół

tapeta niespodzianka

Wyślij sms o następującej treści: **TTCA.kod tapety.numer telefonu znajomego.twoj tekst** np. TTCA.SER.601XXXXXX.Twoja JOLA. Możesz również zamówić dla siebie orginalną tapetę ze swoim imieniem, wtedy wpisz sms-a o treści: **TTCA.kod tapety.twoj tekst** np. TTCA.SER.ZUZIA



TTCA.DIA TTCA.HAR TTCA.MIS TTCA.DOG TTCA.AMO

Twój tekst lub podpis może zawierać maksymalnie 20 znaków,liczą się także spacje,kropki i przecinki. Nie używaj polskich znaków (ź, ć, ę itp.). Koszt SMS-a 3zł netto/ 3,66 zł brutto.

kolorowetapety

3zł netto/**3,66zł** brutto **sms 7365**

nokia, samsung, siemens, motorola, sony ericsson

034427 032716 035480 037916
036629 034429 036311
035490 036429 036258 036642 037905
035730 036301 036982 037896 035059
033933 034843 033702 036313 035065
037709 037100 034014 036257 035067
036717 036643 036674 035344 036695
032675 036261 035056
037710 036265 036266 036716

Jeżeli chcesz pobrać kolorową tapetę wyślij SMS o treści: **AA22.(numer tapety)** pod numer **7365**. Jeśli chcesz wysłać kolorową tapetę znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7365** o treści: **AA22.(numer tapety).numer telefonu znajomego** np. AA22.017707.505779351. Przed pobraniem upewnij się że masz skonfigurowane połączenie **WAP**.

superlogosy

2zł netto/**2,44zł** brutto **sms 7265**

nokia, alcatel, siemens, motorola, sony ericsson, ericsson

036147 036505 036336
013427 036337 013529
034800 008128 013429
024694 013524 013557
022680 013975 022622

Jeżeli masz telefon **NOKIA** i chcesz ściągnąć logo wyślij SMS o treści: AA22.(numer loga) pod numer **7265**. Płacisz za to tylko **2,44 zł**. **Alcatel** wyślij AA22.A(numer loga), **Motorola** wyślij AA22.M(numer loga), **Sony Ericsson i Ericsson** wyślij AA22.E(numer loga), **Siemens** wyślij AA22.S(numer loga). Jeśli chcesz wysłać logo znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7265** o treści: AA22.(numer loga).numer telefonu znajomego np. dla NOKII: **AA22.023775.505779351**, a dla innych aparatów podaj odpowiednią literę przed kodem loga.

dzwonki monofoniczne i polifoniczne

MONOFONICZNE 7265 koszt 2zł netto, 2,44 zł brutto — nokia, alcatel, ericsson, motorola, sony ericsson, siemens

POLIFONICZNE 7365 koszt 3zł netto, 3,66 zł brutto — nokia, samsung, motorola, siemens, sony ericsson, ericsson, sagem, philips, sharp, lg

thebestof

MONO	POLI	
AA22.036060	AA22.036070	Shakin Stevens, Lipstick, powder...
AA22.036059	AA22.036069	Krawczyk Krzysztof, Zatańczysz ze mną
AA22.036058	AA22.036068	Afric Simone, Ramaya
AA22.037697	**AA22.037704**	**Modern Talking, You´re My Heart, ...**
AA22.036062	AA22.036065	Kylie Minogue, Locomotion
AA22.036038	AA22.036057	Vanessa Paradis, Joe le taxi
AA22.036010	AA22.036013	Wham, Wake me up before You Go Go
AA22.036008	AA22.036014	Limalh, Never Ending Story
AA22.036009	AA22.036012	ModernTalking, Cherry Cherry Lady
AA22.036006	AA22.036011	Czerwone Gitary, Ciągle pada
AA22.037320	AA22.037364	Tom Jones, She´s A Lady
AA22.036353	**AA22.036355**	**Jennifer Rush, The Power of Love**
AA22.036816	AA22.036836	Van Halen, Temat z filmu Top Gun
AA22.036872	AA22.036882	Temat z filmu, Terminator
AA22.036577	**AA22.036589**	**Bobby McFerrin, Don´t Worry Be...**
AA22.036354	AA22.036356	Paul Simon, Mrs Robinson
AA22.036325	AA22.036333	Michael Bolton, When a Man Loves...

listamobila.pl

MONO	POLI	
AA22.036326	AA22.036334	Verba, Nic więcej
AA22.033172	**AA22.031725**	**Ivan i Delfin, Jej czarne oczy**
AA22.033976	AA22.033226	Danzel, Pump it up
AA22.032390	AA22.034484	Mandaryna, Here I go again
AA22.034393	**AA22.034459**	**Eric Prydz, Call on me**
AA22.034219	AA22.034224	Rocky IV, Eye of the Tiger
AA22.032772	AA22.032789	ATB, Ecstasy
AA22.033021	AA22.034493	O-zone, Dragostea din tei
AA22.033835	AA22.033873	Aventura, Obsesion
AA22.036437	AA22.036441	Global Deejays, The Sound Of San ...
AA22.035312	AA22.035313	Tiesto, Traffic
AA22.036648	**AA22.036665**	**Kiljański feat. Kayah, Prócz Ciebie...**
AA22.036267	AA22.036268	Danzel, You are all of that
AA22.030593	AA22.030594	Virgin, Dżaga
AA22.033731	AA22.033732	Kombi, Sen sie spełni
AA22.035361	AA22.035381	Gunther, Touch Me
AA22.033675	AA22.033689	K-Maro, Femme like U
AA22.035441	AA22.035464	Liber & Doniu & Kombii, Rendez Vous
AA22.034218	AA22.034226	Gliniarz z Beverly Hills
AA22.036236	AA22.036253	Scooter, One (Always Hardcore)
AA22.035963	**AA22.035973**	**Europe, The Final Countdown**
AA22.034851	AA22.036004	Uniting Nations, Out of Touch

nowości propozycje

superHit Jeden Osiem L Jest Tak AA22.037459 AA22.037461

MONO	POLI	
AA22.037141	**AA22.037163**	**Mario, Let Me Love You**
AA22.037140	AA22.037162	Fatman Scoop, All Night Long
AA22.036873	AA22.036883	Vanilla Ninja, Blue Tatoo
AA22.037439	AA22.037449	DJ Bobo, Pirates Of Dance
AA22.037676	**AA22.037681**	**Eminem, Mockingbird**
AA22.035346	AA22.035354	Ośka, Bezele kochanie
AA22.037315	AA22.037360	Ray Charles, Georgia
AA22.037313	AA22.037357	Michaela V, Romeo & Julija
AA22.037312	AA22.037356	Laura Pausini, Vivimi
AA22.037677	**AA22.037682**	**Ewelina Flinta, Nie znasz mnie**
AA22.037310	AA22.037354	Destiny´s Child, Soldier
AA22.037309	AA22.037353	Ascetoholix, Łzy szczęścia
AA22.037308	AA22.037352	Alicia Keys, Karma
AA22.037307	AA22.037351	3 Doors Down, Let Me Go
AA22.037298	AA22.037306	Stonebridge feat. Therese, Take Me...
AA22.037297	**AA22.037305**	**Sonique, Another World**
AA22.037296	AA22.037304	Blue Lagoon, Do You Really Want To...
AA22.037295	AA22.037303	Aventura, Cuando Volveras
AA22.037142	AA22.037164	Mezo, Nie ma nic
AA22.037198	AA22.037212	Zok Zok, Number 3
AA22.036645	AA22.036663	Black Eyed Peas, Where Is The Love
AA22.036776	AA22.036800	Lemar, If There´s Any Justice
AA22.036777	AA22.036801	Maroon 5, Sunday Morning
AA22.036808	AA22.036830	Greenjolly, Jest nas wielu
AA22.036809	**AA22.036831**	**Moby, Lift Me Up**
AA22.036873	AA22.036883	Vanilla Ninja, Blue Tatoo
AA22.036638	AA22.036640	Nitty, Nasty Girl
AA22.036719	**AA22.036723**	**Gwen Stefani, Rich Girl**
AA22.036618	AA22.036626	Jennifer Lopez, Get Right
AA22.036616	AA22.036624	Ciara & Petey Pablo, Goodies
AA22.036650	AA22.036667	Mandaryna, Idę przez deszcz
AA22.036769	AA22.036771	Bartek Wrona, Jedna na milion
AA22.036660	AA22.036671	Onar, Weź to poczuj
AA22.036439	AA22.036442	J-Five, Find A Way
AA22.036575	**AA22.036592**	**Arash, Boro boro**
AA22.036324	AA22.036332	Jerry Ropero, Coracao
AA22.036440	AA22.036444	Narcotic Trust, I Like It
AA22.035588	**AA22.034506**	**Tiesto feat. BT, Love Comes Again**

Jeżeli masz telefon **NOKIA** i chcesz ściągnąć **dzwonek monofoniczny** wyślij SMS o treści: AA22.(numer dzwonka) pod numer **7265**. Płacisz za to tylko **2,44 zł**. **Alcatel** wyślij AA22.A(numer dzwonka), **Motorola** wyślij AA22.M(numer dzwonka), **Sony Ericsson i Ericsson** wyślij AA22.E(numer dzwonka), **Siemens** wyślij AA22.S(numer dzwonka). Jeśli chcesz wysłać dzwonek monofoniczny znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7265** o treści: AA22.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego np. dla NOKII: **AA22.023775.505779351**, a dla innych aparatów podaj odpowiednią literę przed kodem dzwonka. Jeżeli chcesz mieć nowy **dzwonek polifoniczny** wyślij SMS o treści: **AA22.(numer dzwonka)** pod numer **7365** (koszt tylko **3,66 zł**). Jeśli chcesz wysłać dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7365** o treści: **AA22.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego** np. AA22.105599.505779351. Każdy dzwonek jest inspirowany oryginalnym nagraniem i pochodzi z repertuaru odpowiedniego artysty.

gryjava

5zł netto/6,10zł brutto sms 7570

Romek i Julka zręcznościowa

Nokia Seria 30: 3510i
Nokia Seria 40: 6230, 7600, 7250i, 7210, 6800, 6610, 6220, 6200, 6100, 5100, 3300, 3200, 3100;
Nokia Seria 60: N-Gage, N-Gage QD, 7650, 3650, 6600;
Siemens: C60, MC60, S55, M55
Samsung: X600, E700; Mototola: V500

AA22.036225

Skoki 2005 sportowa

Nokia Seria 30: 3510i
Nokia Seria 40: 7210; 6610; 6800; 7250; 6100; 5100
Nokia Seria 60: 7650; 3650; NGage; NGage QD
Motorola: T720, T722, T720i, V500, V600, V300,V220
Siemens: S55, M55,SL55
Sony-Ericsson: T610,T630

AA22.036571

Ruskie Jajka zręcznościowa

Nokia Seria 40: 7210, 6610, 6800, 7250, 6100,5100
Nokia Seria 30: 3510i, 8910i, 3530, 3560
Nokia Seria 60: 7650, 3650, N-Gage, 6600
Siemens: S55, MC60, M55, C60, SL55
Motorola: T720, T720i, T722i
Sony Ericsson: T610
Siemens: CX 65

AA22.031896

Mech Assault akcja

Nokia Seria 30: 3510i
Nokia Seria 40: 3100;3300;5100;6100; 6200;6220;6610;6650;6800;7210;7250i; 7250
Nokia Seria 60: 7650;Ngage;6600;3650; 3660
Motorola: T720; T722; T720i, V300, V500, V600
Siemens: S55, M55, SL55
Sony-Ericson: T610, T630

AA22.036569

All Time Racing wyscigi

Nokia Seria 30: 3510i
Nokia Seria 40: 3100, 3300 5100,6100, 6200,6220,6610,6650,6800,7210,7250i, 7250
Nokia Seria 60: 7650,Ngage,6600,3650
Siemens: M65,S65,C65,CX65
Motorola: V500,V300,V525,V400,V600
Sony-Ericsson: K700
Sharp: GX20,GX30,GX10
Sagem: My65

AA22.036230

Deep Snow sportowa

Nokia Seria 30: 3510i, 8910i, 3530, 3560
Nokia Seria 40: 3100, 3200, 3300, 6610, 7210, 6800, 7250, 6100, 5100
Nokia Seria 60: 3650, 7650, N-Gage
Siemens: S55, M55, SL55, MC60
Motorola: T720

AA22.035338

Driv3r wyscigi

Nokia Seria 30: 3510i
Nokia Seria 40: 3100;3300;5100;6100; 6200;6220;6610;6650;6800;7210;7250i; 7250
Nokia Seria 60: 7650;Ngage;6600;3650; 3660
Siemens:S55;SL55;MC60;M55
Motorola:T720;V300;V400
Samsung:X600;E710;E700
Sony Ericsson:2600;T630;T610

AA22.033886

Colin Mc Rae Rally04 sportowa

Nokia Seria 30: 3510i
Nokia Seria 40: 3100, 3300 5100,6100, 6200,6220,6610,6650,6800,7210,7250i, 7250
Nokia Seria 60: 7650,Ngage,6600,3650
Motorola: V300, V500, V600

AA22.037497

Pasjans 2 karciana

Nokia Seria 30:3510i
Nokia Seria 40:7210;6610;6800;7250;6100; 5100
Nokia Seria 60:7650;3650;N'Gage;6600
Siemens:S55
Motorola:T720

AA22.033123

Pamiętaj, aby przed pobraniem dzwonka polifonicznego, tapety lub gry Java sprawdzić, czy masz skonfigurowane połączenie WAP (są one odrębnie rozliczane przez operatorów GSM). Jeśli masz telefon na kartę, upewnij się, że posiadasz wystarczającą kwotę na koncie. Dokładnie wpisz kod obiektu, ponieważ opłaty za błędne zamówienia nie będą zwracane i reklamacje nie będą realizowane. Reklamacje i uwagi: sms@mobila.pl. Usługi są dostępne we wszystkich sieciach GSM: Plus, Era, Idea, HEYAH, SAMI SWOI

CDACTION@CDACTION.COM.PL

SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

ACTION REDACTION

SMUGGLER

Established 1996

Hej!
Dziś (jak obiecałem miesiąc temu) AR zdominował jeden OGROMNY list (ale za to jaki - 2 w 1: Panopticum + Frustrat Zone). Zatem - miłej lektury tej - i nie tylko tej - wypowiedzi. Aha - maturzyści: a odłożyć CDA, obiboki, i do nauki mi się brać! No dobra, może być, że po lekturze AR. Niech tam. A za miesiąc... No, zobaczycie. I się zdziwicie.

Myśl miesiąca:

Kiedy miałem 20 lat, myślałem tylko o kochaniu. Później już tylko kochałem myśleć... [Albert Einstein].

Credo!

Uważam że wasze pismo jest świetne! Lecz pewne rzeczy mnie denerwują! Np. nie ma działu „Veto" lub „Pomocna dłoń".

Nie ma też np. "Porad Działkowca". To cię nie denerwuje?

Na niektóre teksty Smuggler odpowiada bezmyślnie!

...Blebleblebleble. Umba, umba.

Niektórzy „proszą" o pomoc, a Smug się na nich wyżywa!

A co ja niby jestem? Pogotowie ratunkowe? Kącik Porad Uniwersalnych? Smuggie od Złamanych Serc Graczy? Chcesz pomocy – pisz do helpline danej gry/producenta sprzętu. Masz coś fajnego/ciekawego/głupiego/nietypowego do powiedzenia o CDA/grach/graczach/życiu – pisz tutaj. Proste.

W innych pismach odpowiadają na e-majle normalnie, doradzają...

No to zawracajcie głowę innym pismom problemami typu *„droga redakcjo, jak włonczem kompóter to mi coś tak piska i miga i a ja nie wiem co robić. Mam dżiforsa cztery i DVD-Rom. Hyba. Pomóżcie!!!"*. AR nie jest smętnym kącikiem porad, tylko „rozhehanym" Hyde Parkiem jego czytelników...

Lewyy

Podpuchy

Po lekturze marcowego numeru, przeczytaniu AR i kolejnej porcji śmiechu przyszedł czas na refleksję (a co!). Smugg zastanawiałeś się kiedyś nad takim motywem... Gość pisze sobie totalnie skopany list, pełen błędów ortograficznych, bzdur i innego syfu; zostaje oczywiście doszczętnie przez ciebie obśmiany, a potem wpada do szkoły/pracy/biura czy gdzieś tam, rzuca text że „smugg to @#$%, wziął to wszystko na poważnie, nieźle jajca se można z niego robić, wystarczy trochę poblużgać bez sensu, a on od razu wydrukuje taki list, haha".

Aug3n

Tak uważasz? No to spróbuj dostać się na łamy z taką właśnie podpuchą. Codziennie przychodzi sporo takich listów, które odsyłam z komentarzem typu „mizerna podpucha, bracie. Postaraj się bardziej". Bo prawda jest taka, że jak ktoś nie potrafi wymyślić naprawdę fajnego MĄDREGO listu, to i fajnej i autentycznie wyglądającej podpuchy też nie zrobi. Być naprawdę głupim, i to w zabawny sposób, to też spora sztuka, to też trzeba umieć...

Mama i 2D

Sprawa o której chciałbym napisać jest lekko nietypowa. Chodzi bowiem o moją mamę. Z tego co widzę i słyszę, legiony moich rówieśników [mam 16 lat, gdyby ktoś chciał wiedzieć;)] ma mamy zabraniające wszystkiego, a jak widzą coś w stylu Waszego ostatniego kalendarza, to wrzask, że w piśmie dla młodzieży pornografię szerzą (nie mówię, że wszystkie, ale duża część). Tymczasem gdy moja matula ujrzała nowiuśki kalendarzyk... (trzymajcie się): „O, w końcu coś, gdzie flaków nie wypruwają". Dla co poniektórych, szok jak diabli. ;) Ale chyba sami przyznacie, że jest to inteligentniejsza postawa, niż palenie kalendarzy z BIT Bombą, a pozwalanie 10-latkom grać w Postala, czyż nie?

No baaaa...

Teraz drugi temat. Mianowicie - 2D w grach. Nie powiem, że nie zgadzam się ze zdaniem Mumka, że źle się stało, że zaprzestano projektowanie RPG-ów w 2D. (...) Gry dwuwymiarowe mają swój niesamowity klimat (zwłaszcza te na silniku Infinity) i zmienianie ich na 3D to w 99% profanacja. Porównajcie Baldur's Gate i Neverwinter Nights. Niby ten sam świat, niby podobna mechanika, ale diametralnie różne gry. Dlatego wcale nie odrzucałbym silników 2D w robieniu gier cRPG, zwłaszcza tych z Forgotten Realms i kolejnych części Fallouta, których Wam (i sobie) życzę.

Walu de Rive

Szanowni Waszmościowie!

Wystukuję ręką moją ten elektronicus mailus by złożyć Waszmościom wyrazy poparcia oraz rzec słów kilka na temat przeszłości zamierzchłej oraz przyszłości, od której nikt uciec nie zdoła. Otóż po pierwsze chcę wyrazić swoje podziękowania za krzewienie w Narodzie wiedzy o ekono-

SCHWYTANE W SIECI

Czyli to, co piszą w Internecie o CDA.

Refleksje natury ogólnej:

gad1980: Jak widzę jak wyglądała Polska przez pryzmat CDA z 96 roku... to muszę powiedzieć, że niesamowicie wiele zmieniło się na „+" :) Mówię o rynku gier komputerowych, cenach.. Ech.. Ciekawe jakby to wyglądało gdyby nami od 89 roku rządził polski Łukaszenko -> Lepper :) Gralibyśmy w symulator obierania ziemniaków :))

ganek: Po przeczytaniu wstępniaka w 04/05 uświadomiłem sobie, że CDA zacząłem czytać w podstawówce, a teraz - matura. Jak ten czas leci...

Smuggler potakująco poskrzypuje stawem biodrowym...

Antyfani

O AR i nie tylko

• Humor może i niebanalny, ale za to bardzo niskich lotów. Dla mnie to, co dzieje się w Action Redaction to jest jakaś żenada, co do zawartości bonusa na cover cd to też się bardzo pogorszyła mniej więcej w tym czasie kiedy Smuggie'emu przestało się chcieć odpisywać porządnie na listy. W końcu jest poważnym redaktorem.

Szanowny Pan ma, jak zwykle, rację. Z szacunkiem pozdrawiam, licząc na dalszą owocną wymianę korespondencji w SwS.

Co do śmieszności i poziomu inteligencji textów w CDA zawsze najlepszy był El General Magnifico, w miarę był Macabra czy Yabol, o innych wolę nie wspominać. CDaction to gazeta nastawiona na młodych nabywców.

Autor wypowiedzi ma (co wynika ze stopki) 16 lat... i pewnie uważa, że już jest niemłody. Z 50 lat temu też tak uważałem... :o)

Dla mnie to za dużo tam tych reklam, recenzje nie stoją na wysokim poziomie i wogóle te listy czytelników bardziej tępe nie mogą być.

Jak to nie mogą – a ten twój to co? :)

Gry już też mnie tak nie ciągną, Po co mi co miesiąc nowa tandetna gra której nie zdążę przejść. Albo po co mam kupować grę - klasyk - hit, w którą grałem już 4 lata temu? W skali do 10 wystawiłbym w porywach 3.

Cóż, tu mamy przykład wyrafinowanej, dojrzałej argumentacji... tjaaa...

• CD-Action się skończyło... dlaczego? Jest gazetką dla wszystkich, o wszystkim...

Nie przesadzajmy, zlikwidowaliśmy przecież rubryki dla emerytowanych żeglarzy (*"Stary człowiek i może"*) oraz porady seksuologiczne dla napalonych przedszkolaków. Planujemy też zrezygnować z obszernego działu *„Kto jest (z) kim w telenowelach"*. Więc dla jakich wszystkich?!

więc o niczym dla nikogo i wszyscy wiedzą do czego!

...przekonałeś mnie. Do czego? Nooo, też wszyscy wiedzą, do czego! ...Do czytania! :)

• Dla mnie CD action - to firma niemiecka

Paszoł won, Eskimosie. ...Co? No, ja cię mam za Eskimosa i udowodnij, że nie. A kto by zresztą Eskimosa słuchał. Won do kajaka i spływaj po lodzie morsy molestować. :)

I zarabia na nas kase

A POLSKIE pisma ją rozdawały po 20 zł do każdego egzemplarza przyklejali. Pamiętam! To było zaraz po tym, jak Wałęsa rozdał po obiecane 100 mln...

tylko kiedyś to była fajna gazeta - ale jak wzięli ją niemcy - to sprzedali się.

Niemcy ją wzięli i się sprzedali... Bardzo sprzedajni są ci Niemcy, co za naród... Ale niech mają za swoje, po co CDA brali? To nasza zemsta za Wandę!

Zauważcie, że zawsze jeden wydawca jest dobrze opłsany - a reszta jest tłamszona LUDZIEEEEE - nie kupujcie tej gazety , bo napychacie kieszenie jakiemuś HAN-

mii, świecie współczesnym i rzeczywistości poza światem Matrixów, w których niewątpliwie wielu członków naszej społeczności żyje. Może to właśnie dzięki Waszmościom paru ludzi przemyślało poważnie swoje (post)komunistyczne, socjalistyczne, jakże naiwne teorie, a paru innych Ichmościów dalej nad nimi się frasuje i może nigdy nie skończy. Mówi się bowiem, iż nawet najgłupsze poglądy nie są szkodliwe, dopóki nie wprowadza się ich w życie. A więc za walory edukacyjne Bóg zapłać.

Secundo: Uważam, iż do Magazynu ilustrowanego winny wrócić czym prędzej działy nie związane bezpośrednio z bezmyślnym klikaniem, czyli np. Kursy (programowanie, skrypty itp.), Jak działa Komputer (było kiedyś coś takiego). Dobrym pomysłem jest istniejące (jeszcze) Nie daj się Oszukać.

Przypominam, że wówczas czepialiście się, że CDA jest pismem „o wszystkim", czyli tym samym „o niczym". Skoncentrowaliśmy się na grach i ich otoczce, choć jak widać, nie tylko na tym. I ten profil nam pasuje, wam w większości pasuje...

*Meine Dritte Meinung: Mniemam zapewne słusznie, iż Waszmościowie mocy nie posiadacie tak ogromnej by zmienić priorytety produkcji w kompaniach growych, ale drżą moje lędźwie i nerki, gdy widzę na kolejnych stronach Waszego Wielkiego Ilustrowanego Magazynu setki prawie identycznych „Napier**** Typu Quake" (NTQ), „Szmirowatych Gierek Typu Diablo" (SGTD), czy też „Anonsowanych W Numerze Marcowym Strasznych Horrorów" (AWNMSH). Ja rozumiem, że prawdopodobnie z uwagi na sprzedaż musicie dawać jako Pełne Wersje NTQ, SGTD albo AWNMSH, ale raz na rok (czyli 1 na 30 gierek) można by zamieścić w Waszym Wielkim Ilustrowanym Magazynie jakąś porządną pozycję dla myślących (czyt. dla mnie ;)), np. AoE 3 (;P), coś z serii Europa Universalis (tutaj już poważka), Heroes of Might & Magic III (i tu też), albo V (a tu już mniej).*

Waldemar 'Valdeck' Sendor

Powiedziałbym, że gry „dla myślących" trafiają się w CDA jednak z dość nużącą regularnością...

Refleksja antyfańska

Wszyscy antyfani piszą, że czytają CD-ACTION u kolegi albo że znaleźli je na śmietniku chcąc pokazać jak to ludzie CD-ACTION nie lubią i się go brzydzą.

Nie „ludzie", a antyfani. Czasem mam wrażenie, że jedno z drugim zbyt wielkiego związku nie ma...

TYLKO!!!... Co oni szukają na tych śmietnikach!!! :D Bo chyba nie szperają tam tylko po to by znaleźć CD-ACTION :D

boss.nass

No widzisz, oni tak się brzydzą CDA, że aż się nie brzydzą wziąć go ze śmietnika. Nieważne, że może być obs...wybrudzone, nie wiadomo czym i przez kogo, pachnące inaczej, lepkie od resztek z talerzy i obierek z ziemniaków... Prawdziwy antyfan przytula go czule do piersi i leci do domu – napawać się smrodliwą lekturą pisma, które mu się przecież zupełnie, ale to zupełnie nie podoba. I tak mu wtedy dobrze, tak błogo... I radośnie wówczas piszą „*znalazłem wasze badziewne CDA na śmietniku*". W sumie to ich podziwiam – nie dość, że to robią, to nie wstydzą się do tego przyznać. I jeszcze im się wydaje, że to obciach dla redakcji, a nie dla nich. :)

Do zbulwersowanych matek

Zaczęło się to rok temu kiedy miałem Tipsomaniaka 2004, przez przypadek zostawiłem go po lekturze na moim łóżku. Mama poczytała sobie Kronikę AR i... podarła mi Tipsomaniaka 2004 dlatego, że niby jakieś tam zboczone rzeczy :D

!??? Odkąd to pieprzenie głupot jest w Polsce zboczeniem? W takim razie większość polityków winna już dawno być wielokrotnie wykastrowana jako zadeklarowani zboczeńcy/recydywiści bez szans na resocjalizację...

W tym roku obawiałem się kalendarza (...) Zakupiłem kwietniowego CDA, i zostawiłem otwartego na łóżku, bo musiałem skoczyć do sklepu, wracam i chcę sobie przeczytać reckę Playboy: The Mansion, a tam - nie ma!! Okazało się, że mama wyrwała mi te strony!! Geez co się dzieje, czy ona myśli, że ja nie wiem jak się robi dzieci, że tak powiem :))

A tak między nami – może mama ci w ten sposób delikatnie sugeruje, że łóżko nie służy akurat do czytania? :)

Teraz właśnie chcę zaapelować do wszystkich matek czytających AR: MY JUŻ TO WIEMY I NIE MUSICIE UKRYWAĆ TEGO PRZED NAMI!!! NAWET NIE WIECIE KIEDY SIE TEGO DOWIEDZIELIŚMY, DRODZY RODZICE NIE WYRYWAJCIE NAM STRON Z ROZNEGLIŻOWANYMI (ale nie gołymi) PANIAMI!! I OD RAZU JAK TAKIE COŚ SIĘ POJAWIA NIE NAZYWAJCIE CDA 'ZBOCZONĄ GAZETĄ'!!

MAROLLA

Ej! Rodzice! Nie życzę sobie, by nas tak nazywać! Ja wam dam „gazetę"!!! :)

Psie życie :)

Coraz bardziej zaczynacie mnie wkurzać. A dokładnie to ty smuggler bo CDA to nie tylko twoje tanie AR. Czy ty nie widzisz, że pismo idzie w dół? Jest coraz gorsze. Spójrz naprzykład na nr 50. O wiele więcej stron, zapisanych sensownym tekstem. A teraz co?! Daliście się wrobić w walce „kto da więcej płyt do czasopisma". Możliwe, że narazie wygrywacie, ale niestety przez kilku warszawskich mamisynków, którzy mają większe kieszonkowe od wypłaty mojej matki i dla których, ważne są tylko gry, moje ulubione czasopismo schodzi na psy. Przecież większość ludzi kupuje was żeby was czytać!!! Ważne co dajecie od siebie, a nie na płytach. I do tego bezczelnie wyzywacie ludzi, którzy tak piszą od debili i antyfanów. Ale można to zrozumieć. Wszyscy, którzy chcą powiedzieć prawdę są szykanowani. Tak jest od Jezusa przez Wałęsę, po Leppera. Aha i nie wyzywaj ludzi od i idiotów, dlatego, że popełnili kilka błędów zdaniu. Jak nie masz się czego czepić to powiedz to szczerze. Ale jak widać prawda w oczy kole :/

[namiary znane]

Jezus – Wałęsa – Lepper. ...Jezus Maria!!! Szkoda słów. Głupota tego zestawienia aż poraża! Puknij się w ten pusty czerep, człowieku, zanim coś takiego znowu palniesz. Zaś kształt CDA, robaczku, ustalacie... WY. Tak, WY. Badania WASZYCH preferencji wskazywały, że wolicie zestaw 150 str. + 3 CD od 200 stron + 2 CD. Więc, u licha, proszę mi nie marudzić, że schodzimy na psy. Bo my tylko dajemy takie CDA, jakie WY chcecie dostać. (WY – jako ogół, a nie akurat TY jeden, ale ty i ty, i ty, i jeszcze ty - to już właśnie owi WY...) Zaś cena obu wersji CDA była identyczna, więc argumenty o „warszawskich maminsynkach" to se możesz... Wiem, że są i tacy, którzy by woleli 300 stron bez CD – pozdrawiam! – ale liczy się opinia WIĘKSZOŚCI... Pisząc „o schodzeniu na psy" sam siebie też w tym momencie od psów wyzywasz, bo też tworzysz ów „psiejący" ogół, do którego MY się tylko dostosowujemy. To tak, jakby winić jesienią termometr, że coraz niższą temperaturę za oknem pokazuje... (Przy założeniu, że rzeczywiście temperatura CDA spada, bo moim zdaniem – właśnie rośnie...)

A nie!

Nie czytam waszego pisma regularnie ale zdążyłem zauważyć, że Smuggler to inteligentny gość (tak, tak to prawda) i że umie wybrnąć z każdej sytuacji (obluzganie, wyzwanie itp.). Zauważyłem też (a może zorientowałem się) jak smuggler odpowiada ludziom. A mianowicie: weźcie jakikolwiek list 'skomentowany' (każdy wie o co chodzi) przez Smugglera i zauważcie, że jeżeli patrzymy z punktu piszącego list to wszystkie odpowiedzi smuglera można skomentować słowem - NIE. (Patrząc oczywiście z punktu piszącego). Pewnie Smuggler powie (napi-

SOWI czy innemu JURGENOWI Niech se Niemcy kupują to!

Hm, jakiego to jednego wydawcę opisujemy? Ponadto pamiętajcie – nie kupując CDA skazujecie Klausa Helmutha von Zudperschmidtta na nędzę. A on tyle zainwestował w naukę polskiego, tak się starał przy cenzurowaniu listów...

A tu o branżowej polityce :)

Wkurza mnie strasznie, że pan Bański (szef wszystkich komputerowych gazet niemieckiego wydawnictwa Bayer w Polsce)

Bayer, wydawca znakomitego miesięcznika CD-Aspirin, którego czytelnicy wręcz łykają. :)

(...) Dodam jeszcze że co prawda szanuję bardzo CDA i jego czytelników, ale mam już dosyć monopolu i zniszczenia jakie sieje ta gazeta

[dooom]... [dooom]... [doom]... <*odgłos potężnych kroków*> ARGHHHHHHHHHHH!!! <*straszliwy ryk potwora, na ekranie pojawia się pulsujący napis GROZA, JAKIEJ DOTĄD NIE ZAZNALIŚCIE!!! CDA - NAJSTRASZLIWSZY POTWÓR, JAKIEGO ZRODZIŁA CHORA WYOBRAŹNIA GRACZY... NADCHODZI!!! STRZEŻCIE SIĘ!!!*> – tak będzie wyglądała nasza nowa reklama. :) CDA sieje monopol, grozę i jęczmień ozimy (oraz defetyzm – zaraz po jęczmieniu).

Jasne jest, że dla włodarzy wydawnictwa które wydaje CDA, głównym celem od jakiegoś czasu, jest zniszczenie i usunięcie konkurencji z rynku, chcą żeby CDA było jedynym czasopismem o grach.

W przeciwieństwie do wydawnictwa X czy Y, które nie tylko nie chcą, by ich pisma coś znaczyły, ale nawet dotują CDA, by szybciej osiągnęło swe złowrogie cele i wykończyło ich pisma. Cóż za perfidia ze strony Bauera, że nie chce, by jego pismo zbankrutowało. Wstrętna komercja przez niego przemawia... Fuj!

Marzę o chwili kiedy ten moloch upadnie, zbankrutuje i zniknie. Wtedy jak grzyby po deszczu, odrodzą się i powstaną na nowo, najlepsze czasopisma związane z tematyką gier,

...a z nieba będą spadać płatki róż i pieczone gołąbki. Ale załóżmy, że twoje marzenie się spełni i na rynku pojawi się 5 czy 6 nowych pism. I co? Po roku/dwóch wśród nich wyłoni się nowy lider – bo takie są prawa dżungli – i wszyscy będą bluzgać, jakie to wredne jest pismo X, bo chce wykosić resztę i to już nie to, co nieodżałowane i kultowe CDA itd. Mogę się o to założyć... Wspomnicie kiedyś moje słowa!

nieodżałowany Top-Secret czy Reset miały by wtedy możliwość rozwinąć na nowo skrzydła i wszyscy byli szczęśliwi.

Panowałby pokój, zniknęłyby granice, a lew z jagnięciem leglyby pospołu... 'I had a dream...'. Hej, obudź się! Gwarantuję, że akurat stare pisma by nie powróciły. To nie jest tak, że smok CDAok więzi je w zamkowej wieży i zaraz po jego śmierci wyfruną i radośnie powrócą... zapomnij. TS próbował... I co? To, co minęło – nie wróci. A jak wróci, to nie takie, jak pamiętasz.

Oczywiście to wszystko jest moje prywatne zdanie i proszę fanatyków CDA o nie bluzganie na mnie :) Reasumując: CDA jest świetne, ale to co wyczynia wydawnictwo jest karygodne i straszne.

Myślę, że trzeba IPN zawiadomić. I posłów M.G. i A.L. :)

***

maquinas_: Pokazałem najnowszy nr cda w liceum. Kilku „mózgów" powiedziało że to lamerstwo i komercha na całego. Nauczyciel nazwał to CD Szitem bo nie ma tam recenzji starszych gierek (tak na oko z 1941 roku). Koleżanki powiedziały że to CD Erekszyn bo to tylko dla facetów a nie ma tam opisów perfum, o0dżywek, kremów i kolczyków. Nie rozumiem ich!

Oni siebie też. Stąd ta frustracja. :) Ale w sumie koleżanki trochę racji mają. I chwała Bogu za to... :)

Nowy layout po roku

Jeśli jeszcze pamiętacie - równo rok temu zmieniliśmy layout (czyli wygląd strony). Początkowo mieliście dość mieszane opinie (ale z przewagą pozytywnych). A jak wygląda wasze zdanie w tej sprawie po upływie roku?

Dużo lepszy niż poprzednio - 34%
Lepszy niż poprzednio - 38%

sze) że przecież to oczywiste że przeciwstawia się piszącemu. I wtedy powiem NIE!!

Kacper A.

...A wcale NIE! Bo właśnie, że tak!

Okrojone recenzje

Chciałbym zapytać cię o rzecz, która od pewnego czasu denerwuje mnie w waszym czasopiśmie. Mianowicie: dlaczego w opisie pełnych wersji zawsze tak okroicie recenzję, że zostaną tylko same zalety?

Bo miejsca mało na cały tekst (nieraz liczący ładnych parę stron), a poza tym to ma przecież zachęcać do ew. zagrania w tę grę. (A że ogromna większość z was czyta już kupione CDA, więc nie można zarzucić nam, że w ten nieuczciwy sposób "podpuszczamy" potencjalnych nabywców, by nas kupili.) I zawsze podajemy też, w którym numerze CDA była recenzja gry (jeśli była), aby zainteresowany mógł sobie poczytać całość – i wady, i zalety.

(...) Ponadto zdarza wam się, że nie piszecie np. oceny jaką dostała dana gra (mówię tu o grach, które były recenzowane jak np. Breed). Od razu nasuwa się pytanie, czy aby nie wstydzicie się, że daliśnie tak nisko ocenioną grę? Postaraj się dać jakąś odpowiedź.

uOrzech

Z Breedem świadomie nie podaliśmy oceny, faktem jest. Gra się ogólnie ludziom spodobała – a założę się, że sporo z tych, co ją zainstalowali, widząc ocenę mogło zareagować w sposób "*Ieee - TYLKO 6, to nie warto nawet tego instalować!*". Takie zagrywki stosujemy jednak rzadko – zauważ, że w większości przypadków są i oceny i często nawet średnią ocen wystwionych grze przez serwisy internetowe.

W sumie ani lepszy, ani gorszy niż poprzednio - 18%
Raczej gorszy niż poprzednio - 8%

Czyli niemal 3/4 z was uznało, że nowy layout jest lepszy. A tylko niecała 1/10, że był to krok wstecz.

Różności

zbyniek: Mam pytanie do redakcji: czy nie potrzebujecie wyspecjalizowanej osoby, na której moglibyście się wyżyć? Jestem tani w utrzymaniu, mało jem, spać nie muszę. ;) Jeśli macie już kogoś, to w ostateczności mogę zostać sprzątaczem lub niewolnikiem Smugglera. Co wy na to? (Napisałem ten post, bo w naszym życiu niestety mało jest rzeczy zabawnych a wiadomo - śmiech to zdrowie - póki mama się nie dowi.

A poniżej chyba tekst miesiąca. :)

GEMM_BHP: Kończę zanim wejdę Ci w tyłek tak głęboko, że trudno będzie stwierdzić czy to ja, czy już Ty...

L&L

Część, mam sprawę do tego typa z Action Redaction, amianowicie Smuggler'a.

Słucha'mcie b'ie, bwana kubwa.

Każdy cie przebije w walce na słowa tylko rżniesz cwaniaka

Po pierwsze, wolę kobiety. Po drugie, nie bądź wulgarny – lepiej mówić np. „uprawiać miłość", niż „rżnąć". W każdym razie jesteś całkowicie bezpieczny w tym momencie, bo nie jesteś ani cwaniakiem, ani kobietą. No, chyba że blond?

bo się nie spotkamy, gdybyś się spotkał z przypadkowym czytelnikiem to być ci wpiepszył tak, że więcej byś nie napisał takich żeczy.

[namiary znane]

Jak wiadomo, w pojedynku na słowa ostatnim argumentem jest zwykle byk walony w nos cwańszego dyskutanta. To znaczy tyle, co „nie wiem, co powiedzieć, a chcę mieć ostatnie słowo". W każdym razie jeśli walczysz tak samo, jak piszesz, przy spotkaniu odegramy scenę Neo vs. agent Smith z finału pierwszego „Matriksa". I nie dlatego, że ja jestem taki dobry w te klocki, tylko ty cienki. W razie czego przyjdź z babcią - jest szansa, że razem wygracie. Babcia mi wtłucze, a ty mnie wówczas, jak będę nieprzytomny, przegadasz... Trudno ci będzie, ale dasz radę, nie pękaj!

Ja! Nowe CDA w kioskach, a jutro kolokwium z matmy! A było tak pięknie! Z trzech kolokwiów miałem trzy 5! PS. UNREAL rządzi!!! Grałem w weekend u kuzyna (LCD 17" 1280x1024. antyaliasing, anisotropic filtering na maxa i full wypas!) Kuzyn się śmiał, jak odskakiwałem na widok Skaarjów! Ma 7 lat, nie zna się chłopak!

Szymon

Kiedy ostatnio mi się nudziło i dla zabicia czasu zacząłem myśleć, oświeciło mnie! Co prawda zaraz potem mama wyłączyła lampkę, ale takie krótkie oświecenie wystarczyło.

Thaven

Tylko uważaj, żeby ci po takim krótkim oświeceniu ktoś z tyłka ponownie nie zrobił jesieni średniowiecza...

Złodzieje!!!Oszuści!!! Mam zepsutą płytę od was!!! Jak chce zainstalowac demo swata 4 to sie nie da!! Pisze configure windows instaler i nic sie nie dzieje!!! Co mam zrobić??? Nie prześle wam płyty bo takie złodzieje moga mi jej nie oddać ani nie wymienic.Pomocy!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! [wycięto z 50 wykrzykników - SMG] ***Z poważaniem*** [Sic!!! - SMG]

[namiary wycięto]

Cóż, jeśli naprawdę bardzo chcecie, by do waszej reklamacji podejść w możliwie mało poważny sposób, to piszcie takie właśnie maile... :/ Le żenada!

GigaFrustrat Zone :)

(Nader płytk/ow/a dyskusja)

Tytułem wyjaśnienia: to była bardzo dłuuuga rozmowa dot. tego, czy CDA może wychodzić z płytami, czy też nie. Koleś twierdził, że musimy – bo ma problemy finansowe i na CDA z płytami go nie stać. Więc płyty „won", ale już!!! Jako że rozmowa była serio, odpowiadałem serio. I – choć w to trudno uwierzyć – grzecznie tłumacząc, czemu nie jest to (przynajmniej na razie) możliwe. Niestety, do kolesia NIC nie docierało. Im byłem bardziej rzeczowy i uprzejmy, tym bardziej się nakręcał. Poczytajcie parę kolejnych e-maili. (*Komentarze są w większości dopisane teraz, post factum, bo jak mówiłem – wówczas byłem grzeczny i rzeczowy, bo przecież nie wypada się śmiać z kogoś, kto nie ma kasy... A że to wywoływało skutek odwrotny do zamierzonego, to już inna sprawa.*)

(...) I właśnie okazało się jaka jest wasz polityka. (...)W tym wypadku nic nie możecie odpowiedzieć, a jedynie przyznać się do tego iż korzystacie z możliwości pociągnięcia kasy od czytelników, którzy nie używają waszych płyt. No jak pan Smuggler jest taki wygadany to niech przedstawi mi argumenty na to, iż nie mam racji.

Dodać należy, że we wcześniejszym liście przesłałem mu całą listę takowych, IMO sensownych, argumentów...

Ogólnie wniosek taki piraci (których nie pochwalam, żeby nie było) są fe bo biorą kasę za coś czego nie zrobili, ale już Cda które bierze kasę od czytelników (dzięki którym mogło się pismo rozwijać), nie tylko za czytanie pisma ale też za płytki których nie wszyscy potrzebują i używają.

A Playboy zdziera ze mnie kasę za fotki nagich bab, podczas gdy ja go kupuję tylko po to, by poczytać dobre opowiadania! A to chamy... A abonament w TV? Płacę cały – a przecież tylko Wiadomości oglądam! Skandal!

Myślicie, że to jest Ok?. Sami (...) w którymś wstępniaku piszecie iż płyty to tylko dodatek do pisma, tylko że lepiej by brzmiało 'dodatek za który trzeba słono płacić, a który nie każdemu jest potrzebny'.

Argumentacja, że nikt go przecież do kupowania CDA nie zmusza – albo może niech się dogada z jakimś fanem płytek (i tylko płytek) – by kupować CDA na spółkę, została z pogardą przemilczana...

Dużo pism daje dodatki, ale też sprzedaje wersje bez nich, ale was widocznie nie stać na taki gest bo po co zarabiać od niektórych tylko za pismo jak można jeszcze od nich pociągnąć kasę za bezużyteczne dla nich płytki. Ludzie trochę moralności bym proponował.

Zapamiętajcie kolejne hasło w Słowniczku Antyfana *„bądźcie moralni" = róbcie tak, jak MNIE pasuje.* To zresztą był jeszcze całkiem miły list. Za chwilę jednak pieszczoty się skończą. Bo oto gość zaczął się wpieniać...

(...) tego się można było spodziewać. Czyli głupiej i nie popartej żadnymi sensownymi argumentami odpowiedzi.

Słowniczek antyfana: *"sensowne argumenty" = takie, które przyznają mi rację (ew. takie, które mogę obalić).*

A to że dzięki takim ludziom jak ja możliwy był rozwój pisma i że sytuacja życiowa, sprawiła iż po wielu latach kupowania cda przestał mnie być stać na wasz niby dodatek (słono płatny) do pisma to co?

Pretensje o to kieruj raczej do Bozi, nie do mnie... cóż ja temu winien? Nie marudzę producentom Ferrari, żeby sprzedawali go po cenie Fiata 126p, bo mnie inaczej nie stać na tę brykę...

Więc nie obrażaj mnie bo takie głupkowate odpowiedzi bez uznania choćby krzty racji (bo takową zapewne mam po części) to możesz sobie udzielać jakimś gówniarzą na łamach AR.

A co ja teraz niby robię? :/

Natomiast odpowiedź wysłana mi jest wręcz bezczelna, potrafisz się tylko hamsko bronić bez uznania choćby 1% racji.

Czytaj: *'czuję, że masz rację i to mnie cholernie wkurza'*. A bronię się sausage'owo, a nie hamsko!

Nie musisz odpisywać, bo to nie ma sensu. Jesteś poprostu przesiąknięty wodą sodową i nieludzki.

Bul, bul, bul – puścił bańki (powiedzmy, że nosem) Smuggler i pomachał radośnie wszystkimi siedmioma mackami.

Stwierdzenie „pomyśl" jest kolejnym dowodem na Twój brak kultury i pozjadanie wszystkich rozumów.

Przepraszam, że mi przez myśl w ogóle nie przeszło, że jesteś w stanie pomyśleć (nad sensem swoich i moich argumentów). Ta sugestia faktycznie była nie na miejscu. Wstyd mi. (A w mym kolejnym e-mailu napisałem mu, że przymusu rozmawiania ze mną przecież nie ma, a jak ma pisać w kółko takie teksty, może lepiej niech już skończy. I w efekcie...)

Też Ci napisałem byś do mnie więcej nie pisał także nie papuguj po mnie!!!

A że wcześniej dostałem „zjebkę" [pardon my french] za to, że mu NIE odpisuję, to już pryszcz. Trudno ludziom dogodzić...

Tak jak się spodziewałem Twoje odpowiedzi są tragicznie i schematyczne.

Zobaczcie, jak bardzo ludzie są masochistami. Ja z nimi rozmawiam głównie dlatego, że to mój zawód, że za to mi płacą. Ale on i jemu podobni? Kto ich zmusza, by gadać z kimś, kogo mają za jełopa itd.? A jakoś nie mogą przestać...

Ty człowiek czy robot jesteś wysil się i napisz coś innego.

Drrt... diirrdooo diidriiitttt!!! [Czyli „rozumie twój, gdzie jesteś!?" w języku R2D2, może być?]

Jesteś beznadziejnym człowiekiem zżartym przez komercje.

Mam nadzieję, że jej w gardle choć stanąłem. W końcu wiele osób uważa mnie za wielkiego ch... :P

Żegnam parodio człowieka. Przez takich bezdusznych i zadufanych w sobie typków ten świat staje się taki jaki się staje. Żałosne.

Tu się zgadzamy. To jest żałosne...

Żegnam forever i nie zapychaj mi już skrzynki takim czymś bo to nie są odpowiedzi normalnego człowieka.

No, ja jestem zdecydowanie powyżej normy, wiem, wiem.

Kolejny raz bezczelna i hamska odpowiedź uderzona w pokrzywdzonego. Zastanów sie zanim coś napiszesz bo możesz skrzywdzić kogoś nieświadomie. Żegnam forever.

Tomek

Ej, ja jestem Smuggler, a nie żaden tam 'forever'! (A gość dostał w tym czasie białej gorączki... zresztą poczytajcie.)

Rozumiesz człowieku co to znaczy nie pisz do mnie więcej czy to zatrudne? I tak już nie czytam tych Twoich odpowiedzi ukierunkowanych (...) na „włażeniem w d**e" wydawcą.

Jak rozumiem – bycie grzecznym oznacza dla niektórych włażenie im w d... Ale żeby wydawcom?! Owe marudy na pewno miałyby też pretensje, gdybym NIE był grzeczny. Spróbuj takim dogodzić...

Także człowieku naprawdę nie zaśmiecaj mi skrzynki bo te wypowiedzi nie są Twoje naturalne bo nie podejrzewam żebyś był aż tak skończoną kreaturą.

Naturalnie, że nie są naturalne, tylko z celulozy. I masz rację, że nie jestem skończoną kreaturą. Ja jestem nieskończoną kreaturą. Mów mi Ubik. :)

Żegnam jeśli wiesz co to znaczy, ale pewnie za dużo wymagam bo ostatnie słowo musi należeć do Ciebie ale następny mail od Ciebie zostanie zgłoszony jako spam ponieważ NIE ŻYCZĘ SOBIE OTRZYMYWAĆ OD CIEBIE MAILI.

Wizja gościa piszącego do abuse@tpnet.pl *„plosem panów, a ten Smuggler to mi ciągle bezczelnie na majle odpowiadaaaaa"* wprawiła mnie w naprawdę dobry humor. (O czym nie omieszkałem go poinformować, a jakże.) :P Reakcja była natychmiastowa.

Nie wiem co napisałeś bo takiego szajsu nie czytuje, ale nie myśl sobie, że będziesz górą.

Ja – górą?! JEDNĄ górą?! Phew! Ja się mam się za cały łańcuch górski! Powiedzmy, za Himalaje. Bycie jedną górą w ogóle mnie nie satysfakcjonuje! Ale możesz mi mówić: Czomulungma. Dla przyjaciół – Monty (Forever[est]).

Skoro prostych zwrotów nie rozumiesz znaczy że debil jesteś i dupowlazca wydawcą.

Jakaś analna obsesja tutaj wychodzi (i kiepska ortografia przy okazji).

Karykaturo człowieka nie rozsiewaj tego g... więcej. Chociaż pewnie masz go dużo bo sprzątasz po wydawcach.

Teraz jeszcze dochodzi chorobliwa fascynacja odchodami. (Plus dodatkowa obsesja na temat wydawców.) Ależ Freud by się ucieszył...

Także nie pogrążaj się już i milcz.

Ech, i tu popełniłem błąd. Wieeelki błąd. (Nikt nie jest doskonały...) Zdradziłem, że robię z jego e-maili tekst do Frustrat Zone w AR. I jak wyglądał kolejny e-mail?

Ok, kończę bo nie chodziło mi o kłótnie. Miałem problem i chciałem się tylko coś dowiedzieć, a Ty mnie nie najlepiej potraktowałeś i ja wkurzony tym faktem sprowokowałem cię i teraz będzie to niby wydrukowane w piśmie. (...) Wydrukujecie to i co nikt się nie dowie że to ja pisałem...

A kogo TY tak naprawdę obchodzisz? Liczy się tylko radosna i niezamierzona głupota twych wypowiedzi, anonimowy bracie. :) I czuję się tak bardzo sprowokowany, że aż z wściekłości mi cukrowa piana z pyska kapie... :)

...a po drugie to była zwykła prowokacja czyli i tak opiszesz coś spreparowanego

No pewnie...

coś o czym nie myślełem poważnie

W ogóle najwyraźniej przy tej wymianie e-maili nie „myślełeś" za wiele. :)

a i nikt inny pewnie by tak nie myślał czyli zwykła fikcja. (...) Cześć, a tak przy okazji to bardzo Cię jak i całą redakcje uwielbiam i szanuje.

Niesamowite, jak szybko ludzie mądrzeją na wieść, że trafią do Frustrat Zone! Muszę to opatentować – i na przyszłość pamiętać, by tego za wcześnie nie zdradzać... I aż się boję pomyśleć, co by mi napisał, gdyby mnie nie uwielbiał i nie szanował? Brrr, aż się zimno robi...

...Cóż, myślałem, że to już koniec. Ale gościowi najwyraźniej nie było w smak, że wyląduje w tej rubryce (a mimo ostatniego listu odpowiedziałem mu [...grzechem byłoby nie odpowiedzieć :)], że list tak czy siak pójdzie na łamy). Następnego dnia dostałem takiego e-maila (z ciut innego adresu).

Witam! Moja godność Maciej W. i jestem studentem II roku psychologii. Chciałem Panu podziękować za umożliwienie zaliczenia przedmiotu. Za zadanie mieliśmy sprowokować kogoś do konwersacji – conajmniej 10 mailowej. Celem, który sobie obrałem i który zaaprobował profesor był Pan. (...) Wyszczególniłem kilka punktów (celów do zrealizowania) – między innymi sprowokowanie pana do zwrócenia uwagi na błędy ortograficzne. Muszę przyznać, że poszło mi bardzo łatwo. Można w panu czytać jak w książce. Także zobaczymy co powie Profesor z kilkudziesięcioletnim doświadczeniem, tzn. kto kogo wkręcił. Dał się Pan pięknie załatwić i on to zapewne potwierdzi. Co do śmiania to czytelnicy będą się śmiać z pana X czy też Tomka, który nie istnieje.

Tja, a jego e-maile to moje halucynacje...

Natomiast prawdziwą uciechę będzie mieć zapewne z Pana Profesor oraz pozostali studenci. Poprzez spreparowanie listów pokaże Pan 100 000 czytelników jak to się załatwia jakiegoś „gówniarza", ale gdzieś tam w głębi będzie się z tym źle czuł.

Ani trochę. Moim celem nie jest bowiem pokazanie „jak się załatwia jakiegoś gówniarza" (żadna sztuka!) tylko obśmianie głupiej argumentacji i niepotrzebnego zacietrzewienia. I już widzę, jak profesor tarza się po katedrze, rycząc ze śmiechu *„o ja pier*** – ale ten Smuggler głupi, chyba się zleję w pory!!!"* – taki widok wart jest każdego poświęcenia. :) Poza tym ja przecież nie preparuję e-maili. To by była żadna radocha, dopisać ci słowa, których nie powiedziałeś i za nie wyśmiać. Ja po prostu CYTUJĘ wasze wypowiedzi – dowcip polega właśnie na tym, że sami sobie strzelacie nimi w stopy.

Z jednej strony śmiać będą się czytelnicy z fikcyjnej osoby, a z drugiej studenci z Pana.

'And so fuckin' what'? Mnie to nie przeszkadza, bo ja sam się lubię z siebie śmiać i nie przeszkadza mi, jak inni to TEŻ robią. W czym problem? Śmiejcie się ze mnie, aż się zes...markacie, bo śmiech to zdrowie, chłopaki i dziewczyny!

Może to da Panu coś do myślenia, że nie zawsze jest się górą – choć pewnie przyzwyczaił się Pan do tego i będzie Panu to ciężko przełknąć. Być może jak będzie mi się jeszcze chciało to napiszę na jaką ocenę powiodło się ćwiczenie.

Heheheh, radośnie poprosiłem o namiary na tego profesora twierdząc, że chcę uzyskać zgodę na publikację owej pracki na łamach AR. I jak nietrudno się domyślić, pan ów więcej się nie odezwał. Cały ten ostatni list bowiem to, co nietrudno dostrzec, **rozpaczliwa i mizerna próba, bym zrezygnował z publikacji listu** – i jeszcze udowodnienia, że „moje na wierzchu!". (Radzę podciągnąć spodnie.) :P Taki z niego student psychologii (nawet II roku) jak ze mnie artysta malarz po ASP...

Dodać jednak należy koniecznie, że **ten gość wcale nie jest taki głupi, na jakiego wyszedł w tej „dyskusji"**. Po prostu w pewnym momencie go mocno poniosło i zaczął chrzanić bez sensu. Jaki z tego morał wynika? (Bo tak wielki list musi mieć jakiś morał, by usprawiedliwić jego wydrukowanie.) Kontrolujcie emocje, nie dajcie się ponieść. Dyskusja to nie koncert wyzwisk, a dyskutujący w takim stylu kiepsko na tym wychodzą. A dokładniej – wychodzą na buraków (albo i gorzej). Co macie czarno na białym, (z żółtym dookoła) udowodnione...

Skąd się biorą te pasztety które ciągle narzekają na was... Może nasz wspaniały rząd wymielił nowe ministerstwo. Albo nie rozumiem ludzi którzy są oburzeni wspaniałym wręcz unikatowym 'muhhomorem' Smugglera. Sztywniactwo tych ludzi mnie wręcz przeraża, owi ludzie zachowują się jakby im ktoś kij z młotły w dupsko wsadził i bredzą jak potrzaskani, bo ten kij im gardłem wychodzi. (Czy my jesteśmy takim drętwym narodem??)

Paweł Bosak [Tanaka]

Hehe. Rozwaliłeś mnie „muhhumorem". :)

Witaj droga redakcjo uwielbiam czytać wasze wasz CASOPISMO. Moim zdaniem dobrze robicie że koregujecietyg kto muwi nawas gazeta gazetą to można nazwać XXX bo tam siedzą same mośki i ichnią gazetą tylko morz sie podcierać. A jeszcze moim zdaniem XXX małpuje wasze szasopismo. Czytam was odkąd przyjechałem do polski czyli jakieś 3 dobre latka i jak jusz mam cd-action i jusz was pszeczytałem to czasami kupuje XXX dla CD ijak czytam recenzje to mi się chce śmiać, a oceny za gre hyba biorą z kart tarota. dobra kończe jesteście najlepszi tak dalej papapapa

Dima W.

No proszę, ledwo trzy lata w Polsce, a baboli robi niewiele więcej niż niejeden koleś, który tu-naście lat żyje. Szkoda tylko, że już po trzech latach załapałeś też polską nietolerancję dla tych, którzy mają inne gusta... Ale z tego można się wyleczyć. Spróbuj!

Buahahahahahahhahahahaha!!!!!!!!!!!!! !!!!!!!!!! I co Smg według twojej regułki ze Słownika Antyfana ile mam IQ ? =]

Naprawdę mam powiedzieć? [I tak wyciąłem z 4/5 wykrzykników...] Obawiam się, że jeśli mam rację, to nie zrozumiesz...

PS A jeżeli zamiast !!! dam ??? to co się stanie ? Będę miał za każdy ? po 3 +7 IQ ? PS2 Buahahahahahhahaha?????????????? ???????????

Artur „ArTv" Karcz z Krakowa

Nie, wtedy po prostu będziesz się jeszcze głupiej śmiał... :)

Czytałem CD-Action, gdy nagle... pomyślałem. (...)

Figim

Nie przejmuj się, to każdemu czasem się zdarza. Nie ma powodu do wstydu. Szczególnie jeśli nie było przy tym świadków.

Nad odpowiedziami od czasu do czasu myśleli

Smuggler & duch Mr Jediego

Tipsy

DLA TYCH, CO LUBIĄ CHODZIĆ NA SKRÓTY

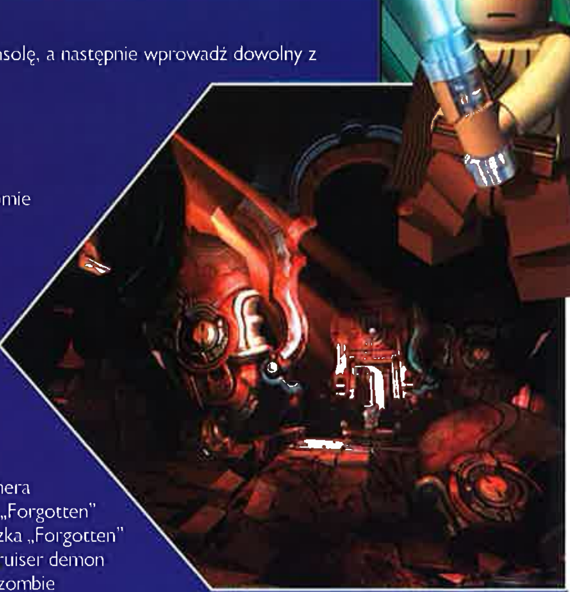
GDZIE JEST LINIA KOMEND?

Musisz mieć skrót (ikonę) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikamy go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybieramy WŁAŚCIWOŚCI i klikamy. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikamy ją, co owocuje otwarciem menu. W nim znajdujemy OBIEKT DOCELOWY - to właśnie słynna linia komend!!!

Doom 3: Resurrection of Evil

W czasie gry naciśnij [Ctrl] + [Alt] + [~], by włączyć konsolę, a następnie wprowadź dowolny z poniższych kodów:

god - god mode
notarget - niewidzialność
give all – wszystkie bronie, amunicja i pancerz na maksa
give keys – wszystkie klucze potrzebne na obecnym poziomie
give ammo – amunicja na maksa
give armor – pancerz na maksa
give health – zdrowie na maksa
give weapon_shotgun – dostajesz shotguna
give weapon_shotgun_double – dostajesz dwururkę
give weapon_grabber – dostajesz grabber guna
give ammo_grenade_small - dostajesz granaty
give weapon_bfg – dostajesz BFG 9000
give weapon_chaingun – dostajesz Chainguna
give weapon_machinegun – dostajesz Machine Guna
give weapon_plasmagun - dostajesz Plasma Rifle
give weapon_rocketlauncher – dostajesz Rocket Launchera
spawn monster_flying_forgotten – pojawia się czaszka „Forgotten"
spawn monster_flying_forgotten2 – jeszcze jedna czaszka „Forgotten"
spawn monster_demon_d3xp_bruiser – pojawia się bruiser demon
spawn monster_zombie_hazmat – pojawia się hazmat zombie
spawn monster_demon_vulgar - pojawia się vulgar demon
spawn monster_hunter_helltime – pojawia się pierwszy z trzech hunter demonów
spawn monster_hunter_berzerk - pojawia się drugi z trzech hunter demonów
spawn monster_hunter_invul - pojawia się ostatni hunter demon
map game/deltax – przenosisz się do Delta Labs - Unknown
map game/phobos# - przenosisz się do Phobos Sector # (gdzie # to cyfra od 1 do 4)
map game/erebus# - przenosisz się do Erebus Level # (od 1 do 6)
map game/hell – przenosisz się do Hell
doomhell – przenosisz się na ostatni poziom
freeze – zatrzymuje grę
freeze # - zatrzymuje grę na podaną jak # liczbę sekund
kill – zabija wybrany cel (jeśli żaden nie został wybrany, ginie gracz)
killmonsters – zabija wszystkich wrogów
killmoveables – zabija wszystkich poruszających się wrogów
exit lub **quit** – wychodzisz z gry
help – pokazuje helpa



Psychotoxic

W czasie gry naciśnij [~], by włączyć konsolę, a następnie wprowadź dowolny z poniższych kodów:

lua allammo() – amunicja na maksa
lua god() – god mode
lua ungod() – wyłącza god mode
lua levelend() – przejście do następnego poziomu
lua medave() – dostajesz nowe bronie
lua medoof() – jak wyżej
lua PlayerInvisible() – niewidzialność
lua PlayerVisible() – koniec niewidzialności
lua PTFly(on lub off) – włącza/wyłącza latanie
lua PTLowGoreVersion() – mniej krwi
lua ResetWeaponSlots() – tracisz broń
lua speed(###) – zmienia prędkość gry na ###
lua summon(PickupKnife) – przywołuje nóż
lua summon(PickupColt) – przywołuje colta
lua summon(PickupSocom) – przywołuje Socoma
lua summon(PickupMac10) – przywołuje Mac 10
lua summon(PickupPumpGun) – przywołuje shotguna
lua summon(PickupM16) – przywołuje M16
lua summon(PickupSniper) – przywołuje snajperkę
lua summon(PickupGatlingGun) – przywołuje Gatling Guna
lua summon(PickupFlamer) – przywołuje miotacz ognia
lua summon(PickupJackhammer) – przywołuje Jackhammera
lua summon(PickupUdderGun) – przywołuje Udder Guna
lua summon(PickupA_Gun) – przywołuje A_Guna
lua summon(PickupIonRifle) – przywołuje Ion Riflea
lua summon(PickupPitBull) – przywołuje Pit Bulla
lua summon(PickupSpectreEyes) – przywołuje Spectre Eyes

Brothers in Arms: Road to Hill 30

ODBLOKOWANIE POZIOMÓW
Przy tworzeniu nowego profilu nazwij go **BAKERSDOZEN**, a będziesz miał dostęp do wszystkich poziomów.

TRYB OLD MOVIE
Po ukończeniu gry na poziomie Easy będziesz mógł włączyć tryb Old Movie, który w praktyce sprowadza się do grania na czarno-białym monitorze.

ODBLOKOWANIE NIEKOŃCZĄCEJ SIĘ AMUNICJI
Gdy ukończysz grę na poziomie normal, będziesz miał dostęp do chatu z nieskończoną amunicją. Uwaga: trzeba go ponownie włączyć na początku każdego nowego poziomu oraz po śmierci gracza lub przy ponownym podchodzeniu do misji.

ODBLOKOWANIE TRYBU AUTHENTIC
Ten poziom trudności można włączyć dopiero po ukończeniu gry na najtrudniejszym normalnie dostępnym poziomie trudności. Nie ma w nim ani checkpointów, ani możliwości zapisu stanu gry, ani ikon.

ODBLOKOWANIE SUPER SQUADU
Wystarczy ukończyć grę w trybie Authentic.

ODBLOKOWANIE SPEED THIS THE HECK UP
Po ukończeniu gry na poziomie Easy przejdź do wyboru rozdziałów i wybierze ostatni etap na innym poziomie trudności.

LECZENIE ODDZIAŁU
Jeśli zostaniesz zabity trzy razy pod rząd, gra zapyta, czy nie chciałbyś, by twój oddział został wyleczony ze wszystkich obrażeń. Jeśli bardzo ci się spieszy, wystarczy pobawić się granatami rzucanymi pod swoje stopy.

LEGO Star Wars

Odblokowanie postaci
Oto lista kodów do wpisania w Dexter's Diner wraz z postaciami, które one odblokowują.
987UYR - Battle Droid
EN11K5 - Battle Droid (Commander)
LK42U6 - Battle Droid (Geonosis)
KF999A - Battle Droid (Security)
LA811Y - Boba Fett
F8B4L6 - Clone
ER33JN - Clone (Episode III)
BHU72T - Clone (Episode III Pilot)
N3T6P8 - Clone (Episode III Swamp)
RS6E25 - Clone (Episode III Walker)
14PGMN - Count Dooku
H35TUX - Darth Maul
A32CAM - Darth Sidious
VR832U - Disguised Clone
DH382U - Droideka
SF321Y - General Grievous
19D7NB - Geonosian
ZTY392 - Grievous' Bodyguard
U63B2A - Gonk Droid
PL47NH - Jango Fett
DP55MV - Ki-Adi Hundi
CBR954 - Kit Fisto
A725X4 - Luminara
MS952L - Mace Windu (Episode III)
92UJ7D - Padme
R840JU - PK Droid
BEQ82H - Princess Leia
L54YUK - Rebel Trooper
PP43JX - Royal Guard
EUW862 - Shaak Ti
XZNR21 - Super Battle Droid

Uwaga: powyższe kody jedynie odblokowują te postacie, będziesz je jednak musiał kupić w jak najbardziej normalny sposób.

Odblokowanie bonusów
Kody do wpisania w Dexter's Diner:
NR37W1 - głupie Blastery
L449HD – klasyczne Blastery
IG72X4 – wielkie Blastery
SHRUB1 - Brushes
PUCEAT - Tea Cups
LD116B - Minikit Detector
RP924W - wąsy
YD77GC – róż, róż wszędzie
MS999Q - sylwetki
4PR28U – nietykalność

Odblokowanie Epizodu IV
Wystarczy odblokować zestaw Tantive IV znajdujący się przy wejściu do Dexter's Diner, co wymaga zdobycia pełnego paska Jedi – przy okazji otworzą się tajemnicze drzwi. By zdobyć pełny pasek, musisz zebrać wszystkie klocki LEGO znajdujące się na normalnych planszach, uważając przy okazji, by nie zginąć, bo to zmniejsza pasek. W misjach z pojazdami (zwłaszcza wyścigach podów) punktowane jest z kolei niszczenie obiektów. Uwaga: w normalnych misjach przydaje się nietykalność, do kupienia za okrągły milion).

CAŁKIEM NOWY
www.FAJNY.pl

No i możesz poszaleć :-)))

JEDYNY TAKI FAJNY W SIECI

ZAPISZ SIĘ NA LISTĘ, A NASZ FAJNY DONOSICIEL PRZYJDZIE DO CIEBIE...
I NIE OMINIESZ SPECJALNYCH OKAZJI

DRIV3R (PL) 129,90
Fair Strike (PL) 69,00
Manhunt 59,00
Bard's Tale (PL) (DVD) 129,90

Prince of Persia: Warrior Within (PL) 79,00
SWAT 4 (PL) 99,90
Men of Valor (PL) 129,00
Splinter Cell: Chaos Theory (PL) (DVD) 99,00
House of the Dead III 99,00
Sims 2 (PL) 139,00
Rome: Total War (PL) 99,00
Medal of Honor Allied Assault 39,90
Battlefield 1942 Classic 39,90
Warhammer 40,000 Dawn of War (PL) 99,00
Playboy: the Mansion (PL) 99,00
Sonic Heroes 99,90
Constantine (PL) 99,90

Port Royale 2 (PL) 49,00
Big Mutha Truckers (PL) 19,90
Władca Pierścieni: Wojna o Pierścień (PL) 69,00
Sims 2: Na Studiach (PL) 89,00
Splinter Cell Pandora Tommorow (PL) 59,90 !!!
Gothic: Noc Kruka (PL) 59,90
Hard Truck 18 Wheels of Steel 19,90
Imperial Glory (PL) (DVD) 99,90
The I of the Dragon (PL) 39,90
Settlers 5: Dziedzictwo Królów (PL) 99,90
Doom III (PL) (wersja angielska 199,0) 99,00
BloodRayne 2 (PL) 99,90

Kozacy 2 Wojny Napoleońskie (PL) 99,90
Half Life 2 99,00
Silent Hunter III 99,90
The Punisher (PL) 99,90
Chronicles of Riddick - Escape from Butcher Bay 129,00
Project Snowblind (PL) (DVD) 99,90
World of WarCraft 199,00
Pool Paradise 39,00
Rollercoaster Tycoon 3 (PL) 99,00
Sudden Strike: Wojna o Zasoby (PL) 69,00
Brothers in Arms (PL) (DVD) 99,90
Blitzkrieg: Pomruk Zagłady (PL) 69,00
Kult: Heretic Kingdoms (PL) 59,00

Call of Duty DeLuxe (PL) 99,00
Half Life Bestseller 49,00
Pacific Fighters (PL) 99,00
Championship Manager 5 (PL) 99,90
Empire Earth 2 (PL) 99,90
Gothic 2 (PL) 59,00
Sacred Underworld (PL) 69,90
Dungeon Siege (PL) 49,90
Nekromania Traps of Darkness 19,90
Star Wars Republic Commando 169,00
Flatout 99,00
Sid Meier's Pirates! 129,00
Star Wars Knights of the Old Republic (PL) 69,00

nowości, zadzwoń, zapytaj

Homeworld (PL) 69,00
Zeus Pan Olimpu (PL) 19,90
Ghost Recon (PL) 19,90
Syberia (PL) 19,90

Jet Fighter 3 - 19,90 Lemmingi Rewolucja - 19,90
Woody Woodpecker - 19,90

dźwięki, filmy, dźwięki...

MAGIX

Magix Hip Hop Maker 49,90 — Uliczna rewolucja na Twoim PC. Freestyle, Eastcoast, Westcoast, Battle Rhymes, Old School, Break Dance i wiele innych stylów w zasięgu twoich rąk.
Magix techno maker 49,00 — Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny! POLSKA INSTRUKCJA
Magix Music Maker 2003 69,90 — Perfekcyjne utwory, które możesz stworzyć - miksuj płyty audio - dodawaj sekwencje video - zaprzyjaźnij się online - rozsyłaj mailem do znajomych.

kierownice i pady PC

Saitek P120 49,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski „fire"
- dwa cyfrowe spusty
- decrepiany mini-kontroler
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"

Saitek P880 119,00
- sześć standardowych cyfrowych przycisków „fire"
- dwie analogowe gałki
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"
- programowalny przycisk „shift"
- dwa cyfrowe spusty

Kierownica Saitek R220 169,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski
- dwa cyfrowy „wiosełka"
- pedały gazu i hamulca
- możliwość wyboru sposobu montażu

Aleksander (PL)	119,00
Air Strike 3D	19,90
Battlefield 1942	39,90
Battle Mages (PL)	59,00
Bowling (Kręgle)	19,90
Call of Duty Delux Edition (PL)	99,00
Call of Duty (PL)	69,00
Championship Manager 4 (PL)	49,90
C.I.D. - Steppenwolf Case (PL)	29,90
Commandos 3 Destination to Berlin	49,90
D-Day (PL)	69,00
Dungeon Siege (PL)	49,90
Counter Strike: Condition Zero	79,00
Diablo II + Diablo II Pan Zniszczenia (PL)	99,00
Disciples II: Bunt Elfów (PL)	19,90
Etherlords II (PL)	19,90
Europa Universalis: Mroczne Wieki (PL)	19,90
Fifa 2005	139,00
Far Cry (PL)	49,00
Fair Strike (PL)	69,00
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL)	99,90
Football Manager 2005 (PL)	99,00
Footbal Manager 2005 (PL)	99,90
Full Spectrum Warrior (PL)	99,90
Future Cop L.A.P.D	19,90
Gothic 2	59,90
Gry karciane 1	25,00
Gry Karciane 1&2	39,00
Gry Karciane 2	25,00
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL)	19,90
Harry Potter Komnata Tajemnic	119,00
Harry Potter: Mistrzostwa świata w Quidditchu	39,90
Heart of Iron 2 (PL)	99,00
Heroes of Might & Magic III Gold (PL)	19,90
Hidden & Dangerous 2	79,00
Hidden & Dangerous Drużyna Szabla (PL)	69,90
Hugo: Tropikalna Wyspa 4	79,00
Jazz jack rabbit	29,90
Immortal Cities: Children of the Nile (PL)	99,90
Kapitan Pazur (PL)	29,90
Lemony Snicket: Seria niefortunnych zdarzeń (PL)	69,90
Madden NFL 99	19,90
Max Payne 2 The Fall of Max Payne	79,00
Men of Valor (PL)	129,00
Medal of Honor Wojna na Pacyfiku (DVD)	139,00
Medieval Lords (PL)	69,00
Metalheart: Replicants Rampage (PL)	99,00
Mój Brat Niedźwiedź (PL)	79,00
Morrowind + Tribunal + Bloodmoon (PL)	59,90
Need for Speed Underground 2	139,00
Neverwinter Nights - Edycja Kolekcjonerska (PL)	129,00
NHL 2005	139,00
Nuclear Strike	19,90
Plutan (PL)	9,90
Podbój Rzymu (PL)	59,00
Polanie II	49,00
Pop Life (PL)	49,90
Pinbale i gry zręcznościowe	25,00
Piraci z Karaibów (PL)	19,90
Prince of Persia: Piaski czasu (PL)	49,90
Pro Evolution Soccer 4 (DVD)	159,00
Project IGI 2: Covert Strike (PL)	19,90
Project Snowblind (PL) (DVD)	99,00
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)	59,00
Reah dvd/CD	42,90
Runaway a Road to Adventure	39,00
Sacred (PL)	49,00
Sąsiedzi z Piekła Rodem (1+2) (PL)	59,00
Second Sight	99,90
Settlers IV (PL)	53,90
Schizm II Kameleon	49,00
Schizm (dvd lub 5CD)	42,90
Sims Balanga (PL)	59,00
Sims: Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Światowe Życie i Balanga)	134,90
Sims zwierzaki (PL)	74,90
Sims Gwiazda	79,00
Sims wakacje (PL)	59,00
Sims Deluxe (PL)	79,00
Sim City 4 (PL)	39,90
Silent Storm + Sentinels (PL)	59,90
Soldier of Fortune II Gold	69,00
Soldiers: Heroes of World War II (PL)	99,00
Star Wars Knight of the Old Republic II: The Sith Lords	159,00
Taxi driver	27,90
Tony Hawk Underground (PL)	99,90
Tomb Raider: The Angel of Darkness	79,00
TOCA 2	99,00
True Crime	159,00
Warcaby	49,00
Warhammer 40K: Fire Warrior	59,00
Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne	99,00
Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie (PL) (DVD)	159,00
UEFA Champions League 2004 - 2005	119,00
Victoria + Dwa Trony Wojna Róż + Korona Północy (PL)	99,90
Zoo Tycoon 2 (PL)	99,00

OFERTA SPECJALNA:

Syberia (PL)	19,90
Big Mutha Truckers (PL)	19,90
Afrika Korps (PL)	19,90
Bad Boys II (PL)	19,90
Dino Island (PL)	19,90
Ford Racing 2 (PL)	19,90
Operacja Pustynny Grom	19,90
Port Royale (PL)	19,90
RC Cars (PL)	19,90
World War I Battlefields (PL)	19,90

Defender of the Crown(PL)	9,90
Opsys PL	9,90
Architekt domów i wnętrz	19,90
Chariots of War (PL)	19,00
Crime Cities	19,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3	19,90
Dethkarz	19,90
Home Architekt 3D 4.0	19,90
Kurka w zestawie 3 w 1	19,90
Rage of Mages Necromancer	19,90
RIM - wojna o planetę PL	19,90
Seven Kingdoms II: The Frythian Wars	19,90
Alien Nation 2 (PL)	19,90
Casanova (PL)	19,90
Cold Zero (PL)	19,90
Colin McRae Rally 2.0	19,90
Combat Mission Gold (PL)	19,90
Desperados	19,90
Icewind Dale II	19,90
The Elder Scrolls III: Morrowind	19,90
Trainz 1.4 (PL)	19,90
Traffic Giant Gold (PL)	19,90
Combat Mission 2 Barbarossa to Berlin (PL)	29,00
Emergency 2 (PL)	29,00

Ambient dub	19,90
Dance	19,90
Future wave	19,90
Hard house electro	19,90
Klimatyczne brzmienia	19,90
Techno power	19,90
Hip hop 1	19,90
Hip hop 2	19,90
Hip hop 1&2	19,90
Hip hop 3	19,90
Minimal techno trance	19,90
Music party system 1	19,90
Music party system 2	19,90
Midi power	19,90

GALAKTYKA EXE

EXE D A K

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888

FAKSUJ: (071) 3537010

PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

INTERNET: www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl

BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

www.fajny.pl

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

NEC

Nowa jakość obrazu!

NEC MultiSync® 1970GX to pierwszy monitor całkowicie dedykowany aplikacjom multimedialnym. Lśniący 19" ekran z innowacyjnym systemem Dynamic Visual Mode o jasności 400 cd/m², kontraście 700:1 i ultra-krótkim czasie reakcji 8 ms gwarantuje niesamowite przeżycia wizualne. Wejścia analogowe i DVI-D, wbudowany rozdzielacz USB (1 na 4) oraz opcjonalna przystawka multimedialna czynią z niego uniwersalne, domowe centrum rozrywki. Wkrocz do akcji i zobacz w nim więcej niż dotychczas.

EMPIRE EARTH II

Polska wersja: kwiecień/maj!

Największy RTS na rynku!

Sierra Entertainment, Inc. 3060 139th Ave SE, Bellevue, WA 98005 C 2002 Sierra Entertainment, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Loga Sierra, Empire Earth, Empire Earth: The Art of Conquest oraz logo Empire Earth są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sierra Entertainment, Inc. Vivendi Universal Games oraz logo Vivendi Universal Games są zarejestrowanymi znakami handlowymi Vivendi Universal Games, Inc.

Monitor **NEC MultiSync® 1970GX** jest dostępny tylko w wybranych, dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju. Podobnie jak inne monitory NEC objęty jest 3 letnią gwarancją, w wygodnym systemie door to door.

NEC Display Solutions Europe GmbH, Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bociana 22A, 31-231 Kraków, email: biuro@nec-displays-pl.com, www.nec-display-solutions.pl

© 2005 NEC Display Solutions Europe GmbH. Wszystkie nazwy sprzętu i oprogramowania są nazwami własnymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi i/lub znakami towarowymi odpowiednich producentów.